
Edição ESPECIAL 88 páginas de pura diversão
Tem mais Kirby em Quadrinhos!
EXCLUSIVO! Testamos Zelda: Collector's Edition!
Nintendo® WORLD
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
CONRAD EDITORA
65
Janeiro de 2004
R$ 6,50
CONRAD É GAMES+
2004
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
TUDO PARA VOCÊ ARRASAR NO GAMECUBE E GAME BOY ADVANCE!
Estratégias: Prince of Persia e Fire Emblem
Agora com material exclusivo da NINTENDO POWER
00065
9 771516 189008
www.nintendoworld.com.br

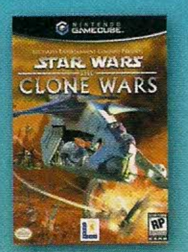

NATAL RADICAL NC GAMES
NATAL RADICAL NC GAMES
Papai Noel está de férias mas
Fifa Soccer 2003
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Medal Of Honor
Rayman 3
Resident Evil Zero
GameCube
Jogos Originais a partir de
R$ 199,00
The Lord of the Rings The Two Towers
The Sims
Transworld Surf
Hulk
007 Nightfire
Design: Ricardo Campos
Consulte outros títulos
GameCube
Jogos Originais a partir de
R$ 149,00
Burnout
Crazy Taxi
Minority Report
Nascar Thunder
Shrek Extra Large
NBA Courtside 2002
Waverace Blue Storm
Resident Evil 2
Resident Evil
007 Agent Under Fire
Você encontra estes jogos nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 •
(011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI • BRINQ. LAURA PLUSH (011)
(011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA • ELETROMIL
• FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA • GAME STORE
(031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI • 3328-6827 •
• PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK • (017) 227-7997 •
• SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • • TEXAS FILM
UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 3814-4888
UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • • WWW SOFTWARE E
WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • .COM.BR (015)



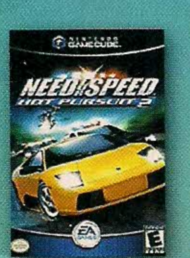
NC games

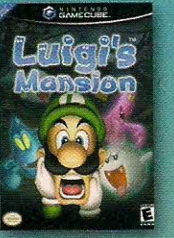

Plinter Cell

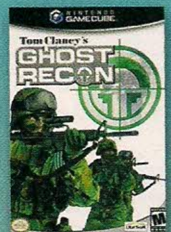

Starfox Adventures


Star Wars The Clone Wars


Super Mario Sunshine


Need For Speed Hot Pursuit

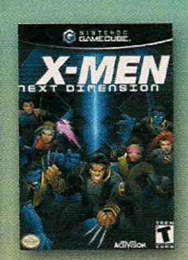

Luigi's Mansion

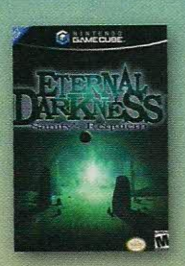

Ghost Recon

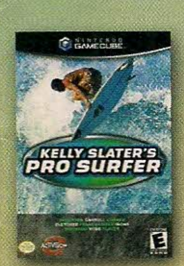

Sonic Mega Collection

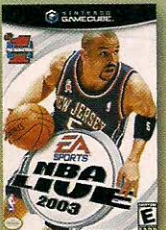

Tarzan Untamed


Taz Wanted


X-Men Next Dimension


Eternal Darkness


Kelly Slater's Pro Surfer


NBA Live 2003


Spider-Man


Ty The Tasmanian Tiger

Imagens ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

GameCube

PROMOÇÃO PRORROGADA POR TEMPO LIMITADO • COMPRE AGORA!

Cadastre sua revenda

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final

Ligue agora 11 6236 1157

AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183 • UNION (011) 4994-7541 • / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Editorial

Admirável ano novo

Já escolheu os melhores games de 2003? Vá direto para a página 11 e vote agora mesmo!

Tradição é tradição. E como nós da **Nintendo World** somos caras tradicionais, esta aí para você: mais uma edição de janeiro recheada de dicas, truques e códigos para os principais consoles Nintendo da atualidade. Desta vez, os privilegiados são o Game Boy Advance e o GameCube. Todas as principais informações sobre os games mais importantes estão em quase 20 páginas organizadas por ordem alfabética. Esse material é tão útil que, provavelmente, você vai carregar a revista para lá e para cá durante meses. Recomendo que você compre duas: uma para usar, e outra para guardar na coleção.

Fazer uma edição diferenciada em janeiro faz todo o sentido. Afinal, se este é o mês de férias, o que o leitor da **NW** vai querer fazer? Jogar games e se divertir, é claro. Por isso mesmo, caprichamos no servição para facilitar ao máximo a sua vida. Aproveite!

E por falar em tradição, esta **NW** também apresenta o resultado da nossa eleição dos melhores games Nintendo de 2003. Quais foram eles? Nós os escolhemos, e tenho certeza de que você não irá concordar 100% com a nossa lista. Escolha os seus você também! O cupom está na página 11.

E não é por nada, mas o ano promete para os fãs da Nintendo. Muitas surpresas vão acontecer nos próximos meses: novos games das principais franquias? Com certeza. O anúncio de um novo console? Isso está garantido também. É gostoso olhar para frente e imaginar o que pode rolar de mais legal. E olha que o ano está só começando!

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

LISTÃO

1080° Avalanche 80

Baldur's Gate: Dark Alliance 22

Donkey Konga 20

Double Dragon 84

FIFA 2004 84

Frogger's Journey: The Forgotten Relic 82

Harry Potter: Quidditch World Cup 81, 82

Harry Potter & The Sorcerer's Stone 21

He-Man: Defender of Grayskull 20

Metal Slug Advance 23

Need for Speed Underground 22

Onimusha Tactics 82

Pac-Man Vs. 20

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution 21

Pokémon Channel 81

Prince of Persia: The Sands of Time 28

Sonic Heroes 18

Spyro the Dragon: Attack of the Rhynocs 84

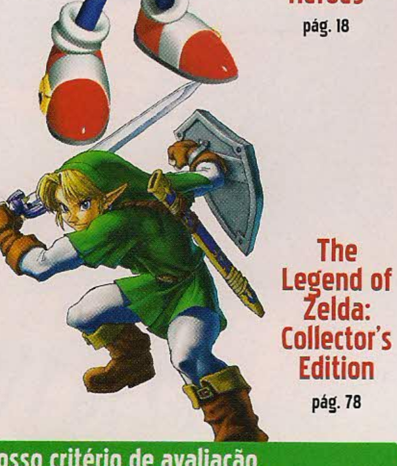
The Legend of Zelda: Collector's Edition 78

Wario Ware GC 21

World Reborn 22

Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom 81

Índice



Sonic Heroes pág. 18

The Legend of Zelda: Collector's Edition pág. 78

6 N-Mail Os leitores começaram 2004 com a corda toda!

8 Hot Paint Dá até para montar uma exposição com essas belezas...

10 Hot Shots Campeonato de **Mario Kart**, **Harry Potter**... e nós fomos!

18 Previews **Sonic Heroes**: valeu a pena esperar! E tem muito mais!

26 Especial Quais foram os melhores games de 2003? A gente escolheu!

28 Estratégias **Prince of Persia** e **Fire Emblem**, no capricho para você.

55 Dicas 2004 A gente contou: são mais de 2004 dicas nessas páginas!

78 Reviews GC **Zelda** voltou, para alegria dos fãs. São quatro games em um!

82 Reviews GBA **FIFA, Harry Potter** e uma porção de games novinhos em folha.



86 Linha Cruzada Os games que não abandonam os pesadelos de Pablo e Trivella.

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews da **Nintendo World** vêm com uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!



de 8,0 a 8,9



de 9,0 a 9,9



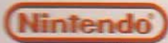


10

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

CONRAD EDITORA

REDAÇÃO
Diretora de Redação Noelly Russo
Editor Executivo Renato Villegas



Editor Pablo Miyazawa
Editor Assistente Eric Araki
Designers Ana Franco, Kelwen Frank
Revisora Andréa Aguiar

COLABORADORES
Eduardo Trivella, Fabio Santana, Gilsomar Livramento, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Maria Beatriz Sant'Ana, Nicolas Tavares, Renato Siqueira, Ronny Marinoto (textos); Denis C.Y. Takata, Elisabeth Nagahama, Homero Letonai (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati Executivo de Contas Rafael Ferreira e Gracia Lemos
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas Chris Peruch
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Dirceu Darin
Coordenadora de Marketing Vanessa Serra
Analista de Novos Projetos Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon e Artur Augusto Martins

Nintendo World
Edição 65, janeiro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Felipe Rasoilo e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
atendimento@conradeditora.com.br

ANER

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

N-mail

Olha 2004 aí, gente! O ano começou bem para a equipe da **Nintendo World**. Ganhamos um descanso merecido (pensa que o fechamento desta edição foi fácil?), descolamos uma porção de games novos para curtirmos entre uma balada e outra e estamos com todo pique para fazer uma revista ainda melhor! Já sentiu a

Carta do mês

Jogador de videogame se ferra muito.... e tem coisas que não dá para escutar calado... Portanto, acho que chegou a hora de falar:
Jogo bom, preço ruim. Jogo ruim, preço bom... tem algo errado, não acham? Jogos como **Golden Sun 2** estão na faixa de R$ 150. Outros, como **Harry Potter** e **Digimon** estão por R$ 120 ou menos.... Deveria ser o contrário! Tenho 15 anos, não ganho mesada, não tenho emprego nem uma ocupação que me dê um dinheiro extra. Não quero imaginar as pessoas mais velhas que, apesar de terem emprego, tambem têm mais responsabilidades.
E tem o preconceito. Dificilmente se reconhece que videogames trazem informações valiosas. A base dos poderes de **Golden Sun** está na alquimia, que deu origem a muita coisa da ciência moderna; vários **Pokémon** foram baseados em lendas e animais reais; isso sem falar de referências que **Final Fantasy** faz a mitologias. Por que ainda tem gente que fala que games são ruins? As drogas, a cerveja, o cigarro, o capitalismo, as religiões falsas e a programação da TV trazem mais malefícios do que todos os jogos juntos! E parece que ninguém se toca disso.
Ficam aqui minhas palavras. Tenho certeza de que não sou o único descontente.

Walter Alfredo Voigt Bach
Via e-mail

Você tem toda a razão quando diz que os videogames trazem muitas informações valiosas. Quem gasta um tempo lendo tudo o que aparece e prestando atenção durante as histórias de certos jogos acaba sendo recompensado com muita cultura. Às vezes inútil, mas quem se importa?
E não é que eu goste de coisas caras, mas vou discordar de você sobre os preços dos games. Vamos usar carros como exemplo. Se você comprar um carro do ano, um modelo que está em moda, vai pagar muito mais caro do que se comprar um carango de dez anos. E desculpe a franqueza, mas isso faz todo o sentido.
Ah, e tem mais uma coisa de que eu também discordo: cerveja faz bem para a saúde, impede que as artérias fiquem entupidas e é gostoso pra caramba!

Será que é isso mesmo?

Descobri quem responde às cartas do N-Mail: é o Pablo! É só ler editoriais antigos dele e ver expressões como "quem viver, verá". Daí, leia o N-Mail da edição 62... uma das respostas traz essa mesma frase! E quando o Trivella era editor-contribuinte, ele auxiliava o Pablo. É só ler expressões que só ele escreve, como "senhor jogo". Agora que o Eric ocupou o cargo do Trivella, é ele quem ajuda o Pablo!

Macaco Elétrico (quero ver vocês descobrirem meu nome verdadeiro)
Via e-mail

É bem provável que seu nome verdadeiro seja Michel de Nostredame. Ele também fez conjecturas a respeito de várias coisas. Acabou sendo conhecido como Nostradamus, acertou algumas previsões e errou feio em outras. Qual você acha que é o seu caso?

Abóboras selvagens

Hoje, dia 31 de outubro, comprei o jogo **Teenage Mutant Ninja Turtles**. Quando liguei o game, veio a surpresa: as tartarugas estavam com cabeça de abóbora! Fiquei transtornado, mas aí pensei: hoje é Dia das Bruxas! Era muita coincidência. Desliguei o Cube, mudei a data do console e liguei: as cabeças de abóbora tinham sumido! Gostaria de saber se isso foi elaborado pela Nintendo ou não, pois foi muito estranho...

Mateus C. Neubauer
São Paulo/SP

É uma brincadeira da própria Konami. Não foi legal? Experimente mudar a data para 25 de dezembro e você terá outra surpresa.

Fórmula mágica

Outro dia, conversei com um amigo sobre o que faz a Nintendo ser tão poderosa e vender tanto. Confesso que na hora não soube a verdadeira resposta. Fiquei matutando até chegar a um veredito. A fórmula é: grandes jogos + console poderoso + ingrediente secreto. Mas espere aí, grandes jogos e consoles poderosos outras empresas têm. A diferença está no tal ingrediente secreto. Seriam os personagens exclusivos, que fazem outras produtoras literalmente babarem de inveja? Ou o segredo está nos jogos exclusivos? Amigos meus confessaram que têm inveja de quem tem um Cube por causa de **Resident Evil 4**. E como conseguem colocar jogos tão bons em um disquinho tão pequeno? Tem a Capcom, a Square com **Final Fantasy**, a Ubi Soft, a Sega, Konami.... Chego à conclusão de que não sei o segredo da Nintendo. Pode ser tudo isso que eu disse, como pode não ser nada. Mas de uma coisa eu sei: essa estrela nasceu para brilhar.



Fernando Augusto Guerreiro
Catanduva/SP

E tomara que essa fórmula continue dando suculentos frutos para todos nós, não é mesmo? Você parece gostar tanto de Nintendo que até poderia ser um dos nossos. Já pensou no que fazer depois que enjoar de ficar catando uva aí no interior de São Paulo?

O governo tá de olho

Estava lendo a Linha Cruzada da **NW** 62 e fiquei indignado com a situação descrita pelo Trivella. Até quando o governo ficará se preocupando com idiotices em vez de se preocupar com coisas mais sérias, como o desemprego? Com certeza, os garotos não iriam pegar armas e sair matando pessoas assim que saíssem de Lan Houses. Eu também freqüento esses lugares e não tenho a menor vontade de matar pessoas por aí.

Douglas Crono
Osasco/SP

Lembre-se bem dessas coisas, Douglas. Anote direitinho tudo o que os seus governantes fazem

diferença? Então escreva e dê o seu recado! Não se esqueça de mandar seus dados completos (nome, endereço e idade). Use o e-mail redacao@nintendoworld.com.br.

Ou escreva para:
Revista Nintendo World - Seção N-Mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação
CEP: 01539-020 - São Paulo/SP

e deixam de fazer. Quando chegar a hora da eleição, vá à forra!

Seja um dos nossos!

Na edição 63, li o e-mail de um cara sobre qual faculdade deveria fazer para produzir games. Fiquei curioso para saber qual curso fazer se quiser trabalhar na **NW**.

Carlos Chiu
Via e-mail

Tem alguns folgados trabalhando aqui que nem faculdade têm. Mas fazer o que se apareceram pedindo um prato de comida? A gente ficou com dó e agora não tem jeito de eles arredarem o pé do prédio da editora... Se você não quiser passar por uma situação como essa, faça uma faculdade de jornalismo. Se bem que existem muitas outras funções dentro de uma editora e uma graduação superior, seja lá de qual curso for, é sempre uma vantagem.

Sonho meu

Por que quando eu escrevo para a Nintendo of America eles me respondem e vocês não? Dá trabalho? Por que a Nintendo não abre uma filial aqui no Brasil e começa a oferecer vagas para designers? Eu ficaria feliz, eles ganhariam dinheiro, teriam um nome bem mais conhecido no Brasil, os jogos seriam mais baratos e sua revista teria uma fonte mais próxima de informação. Ah, se o mundo fosse assim...

Paulo
Via e-mail

Nem tudo é como a gente quer. Se fosse assim, eu seria o Pica-Pau e teria US$ 100 mil, iates, mulheres...

Pokémongo

Tentei capturar o Mew pelo método 3 descrito na edição 63, mas não deu certo. Tenho certeza de que fiz tudo nos conformes, tentei inúmeras vezes, e nada... A revista está correta?

Leonardo Gripp
Belo Horizonte/MG

Você é um cara meio desligado, Leonardo. Dá para perceber isso, pois você falou que essa descrição da captura do Mew saiu na edição 63, quando, na verdade, foi na 62. Talvez por causa desse seu lado distraído, você não tenha percebido que é preciso iniciar um jogo novo para conseguir esse escorregadio Pokémon. Deixe de ser preguiçoso e comece do zero!

Boleiro revoltado

Troquei meu 64 por um Cube, mas me revolto por não haver um **International Super Star Soccer** para eu jogar. Esse game sai ou não sai?

Fábio
Sorocaba/SP

Já saiu, mas somente em versão japonesa. Não serve para aplacar sua revolta?

Roto-rooter

Eu queria pedir para vocês colocarem matérias sobre jogos de N64 e GBA. Sem querer ofender, mas a revista está "entupida" de GameCube...

Alysson J. Andrade
(O domador de Arcanines)
Via e-mail

A gente faz isso, caro domador de pulgas. Mas como não me canso de dizer, precisamos noticiar as novidades. O N64 não é exatamente uma novidade, mesmo assim, também tem espaço para ele aqui.

Todos querem Zelda

Eu e outros fãs da série **Zelda** soubemos que a Nintendo criou o **Zelda's Collection**, um disco de GameCube promocional que contém quatro jogos Zelda, vídeos demo e um documentário sobre a série. Parece que para obtê-los é preciso comprar um GameCube nos EUA, assinar a revista Nintendo Power americana ou comprar e cadastrar o seu Nintendo GameCube e dois jogos que fazem parte de uma promoção. Será que a **Nintendo World** não poderia entrar nessa promoção?

Rodrigo Correa
Via e-mail

Pretendemos ter alguma notícia boa nesse sentido, muito em breve. Enquanto isso não se confirma, o que você acha de participar das nossas promoções para ganhar um Wind Waker **autografado pelo Miyamoto? Entre no site da NW e confira! Um prêmio desses, até eu queria...**

Ah, tá!

Ehhhhh! Eu tenho um GameCube! E só...

Rôney Andrade
Santa Maria/DF

Eeehhh!! Eu tenho um computador, um teclado e muito tempo de sobra para responder à bobagens como essa!



Falando nisso...

O povo quer saber: cadê o fórum do site da Nintendo World? Nós respondemos! Está "em obras". Devido à gigantesca visitação, fomos obrigados a fazer um upgrade no sistema que faz o fórum funcionar. Por isso, ele voltará à atiiva, mas somente em 2004. Aguardem! Vocês já esperaram tanto, podem esperar mais um pouco.

Idéia bizarra

Proponho que vocês mandem um e-mail para o Shigeru Miyamoto para que ele faça games baseado nas novelas brasileiras. Que tal um game chamado Mulheres Apaixonadas? O cara joga com os personagens da novela no estilo de **The Sims**, mas com acontecimentos baseados na novela. Ia ficar superlegal!

Raphael Monteiro da Rocha
Resende/RJ

Por que você não joga mais videogame e assiste menos às novelas? Nada pessoal, mas acho que seu intelecto sofreria uma elevação considerável se você fizesse isso. Novela é feita para manipular o seu modo de pensar e de agir. O mundo estaria bem melhor sem elas. E muito melhor ainda sem games baseados em novelas.

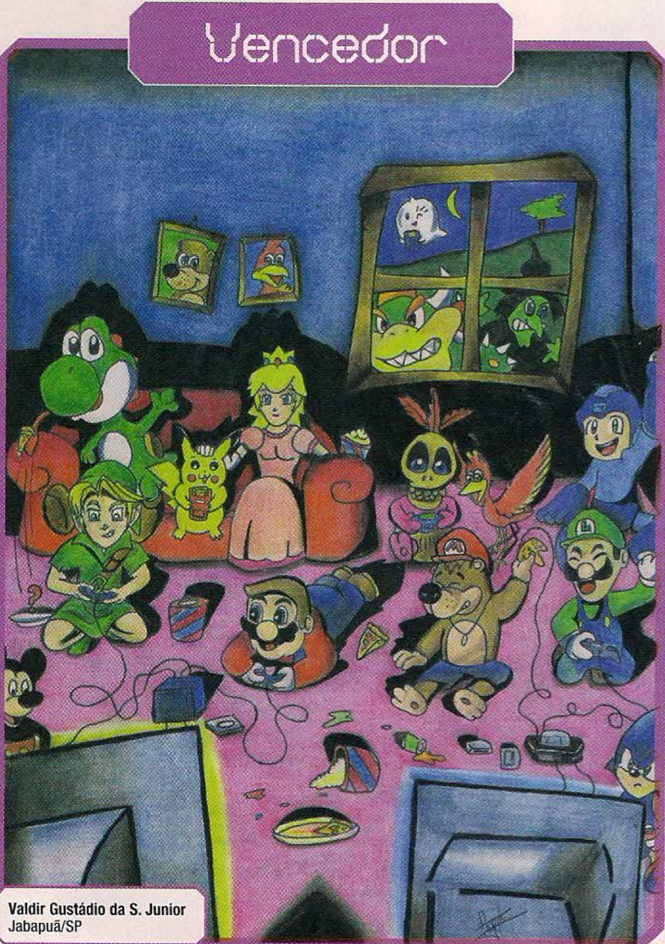
Hot Paint

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint**
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, sua idade, seu endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

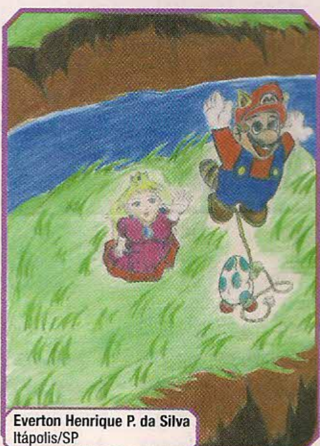
Vencedor



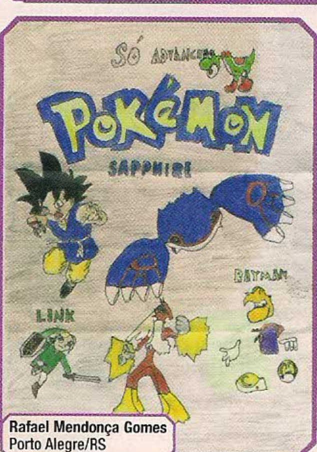
Valdir Gustádio da S. Junior
Jabapuã/SP



Eric dos Santos Burgomeister
jacareí/SP



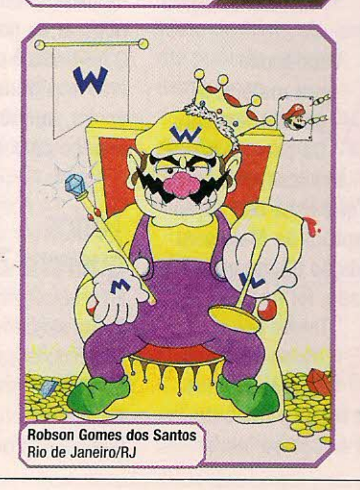
Everton Henrique P. da Silva
Itápolis/SP



Rafael Mendonça Gomes
Porto Alegre/RS



Kaw Lopes Senalheiro
São Paulo/SP



Robson Gomes dos Santos
Rio de Janeiro/RJ

FALE COM A NINTENDO WORLD!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

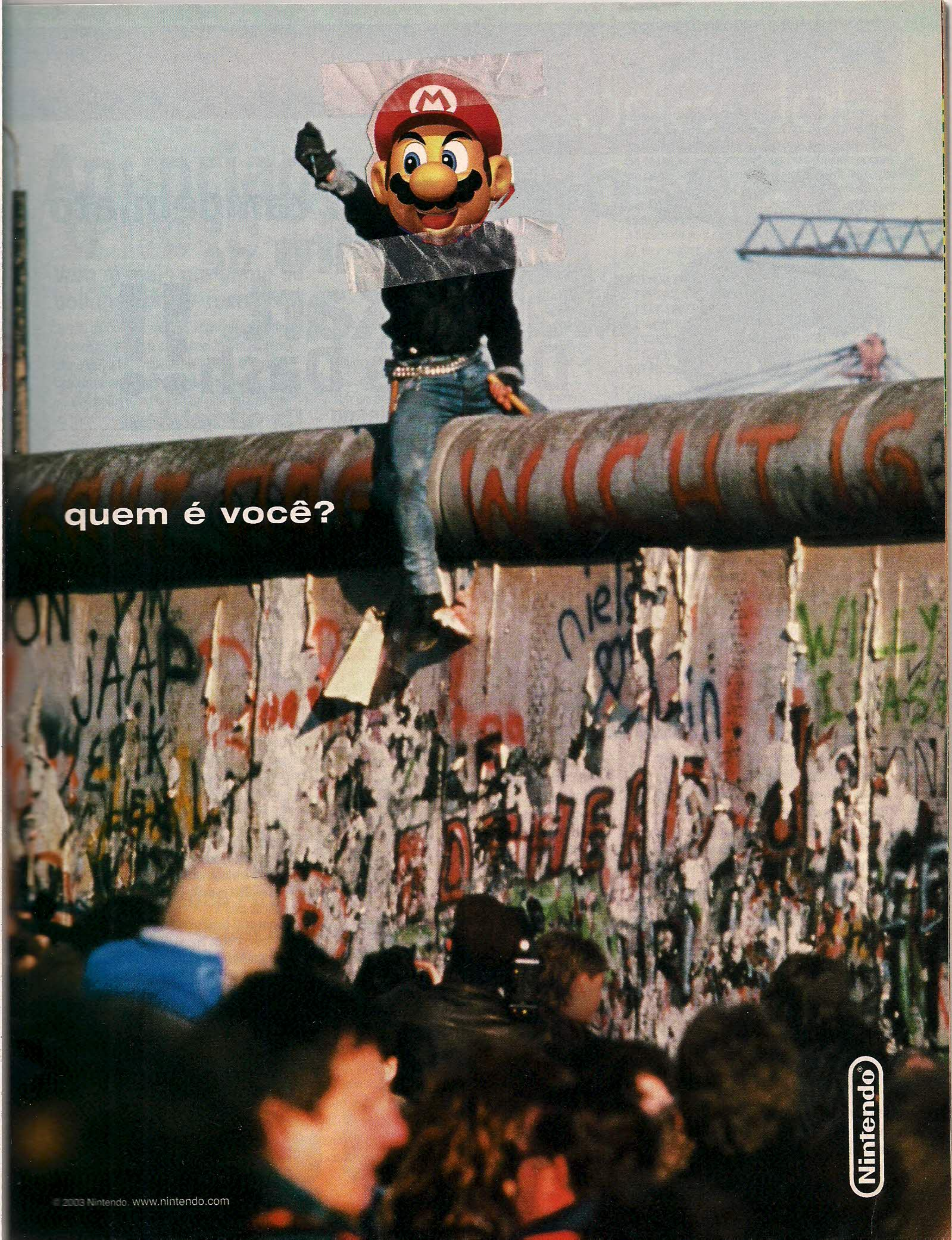
SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o valor não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br


quem é você?
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo



O primeiro campeonato brasileiro de Mario Kart: Double Dash!!

Confira o que rolou no evento organizado pela Nintendo

Sabadão, dia de sol, poucas nuvens no céu. Cenário perfeito para um relax na praia. Mas qual o programa indicado para quem mora em São Paulo e não tem condições (ou paciência) para descer ao litoral? Um passeio com o cachorro pelo Ibirapuera? Uma ida ao shopping center mais próximo para umas comprinhas, um rango e um cineminha? Uma visita à casa da vovó para comer aquela rabada com toucinho e depois desmaiar no sofá? Nada disso! Os pais que acompanharam a molecada podem não concordar, mas o grande barato do sábado, 13 de dezembro de 2003, foi participar do campeonato de **Mario Kart: Double Dash!!** organizado pela Nintendo. O evento rolou no luxuoso Hotel Meliá, em São Paulo, onde mais de 500 participantes (e um número quase igual de curiosos e acompanhantes) aceleraram desvairadamente e fizeram guerra de casca de banana para poder levar para casa os cobiçados prêmios oferecidos aos três primeiros colocados de cada categoria.

Empolgação de verdade

A primeira categoria, de 5 a 8 anos, estava marcada para as 11h, mas às 9h30 a fila já dava volta na esquina, com jogadores de todas as idades se espremendo sob o sol para garantir seu lugar no grid de largada. Dentro do hotel, o espaço reservado para a jogatina era um grande salão com capacidade para aproximadamente 300 pessoas, sendo que ele ficou lotado praticamente o tempo todo. Como eram muitos competidores, várias partidas rolavam simultaneamente. Os mais felizardos tinham a sorte de jogar em um telão gigantesco, e outras quatro TVs de 29 polegadas mantinham o ritmo da disputa acelerado. Dependendo da necessidade, havia pegas entre dois, três ou quatro jogadores. Aqueles que ganhavam, entravam novamente na dança das cadeiras e esperavam por mais um desafio.

A cada raio, a cada casco azul que explodia, a galera urrava e ia ao delírio! O salão até parecia um estádio de futebol em final de campeonato quando acontecia uma ultrapassagem nos últimos trechos da última volta! Todo mundo que esteve no Hotel Meliá nesse dia se divertiu a valer e, com certeza, está aguardando os próximos campeonatos da Nintendo. Que venham eles!



Os jogadores compareceram em massa ao campeonato de Mario Kart: Double Dash!! organizado pela Nintendo of America

Os primeirões!

Conheça os vencedores de cada categoria:

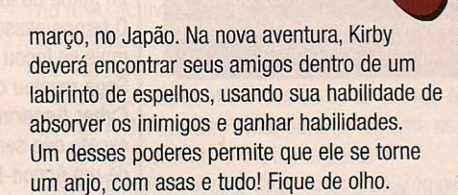
Gustavo de Andrade Fernandes, 8 anos (Santos/SP), vencedor da categoria 50cc
Tempo de treinamento: 10 dias ("em cinco dias, já tinha todas as pistas abertas").
Personagens usados: Diddy e o Koopatroopa, no kart do Koopatroopa.
Estratégia para vencer: "só percebi que iria ganhar no finalzinho. Não quero contar meus truques senão todo mundo vai ganhar de mim".

André Cardoso Verdegay, 13 anos (São Paulo/SP), vencedor da categoria 100cc
Tempo de treinamento: duas semanas ("mas jogo **Mario Kart** desde o Super NES. Meu irmão me ensinou").
Personagens usados: Paratroopa e Diddy, no kart do Paratroopa ("tive sorte de pegar essa dupla em quase todas as oito partidas que disputei").
Estratégia para vencer: "passei a maior parte do tempo na liderança. Foi só cair no buraco, pegar o item duplo e correr para o abraço".

Pedro Henrique Pires de Melo, 14 anos (Campinas/SP), vencedor da categoria 150cc
Tempo de treinamento: um mês ("mas acompanho a série faz tempo. Estou acostumado com o esquema de jogo").
Personagens usados: Donkey Kong e Birdo no kart do Wario ("acho demais aquele conversível").
Estratégia para vencer: "gosto de ficar em último para pegar os melhores itens e depois virar a mesa. Mas tive que mudar a estratégia, pois meus adversários eram muito bons".



Anunciado o novo Kirby



Vem aí mais um game da bolinha cor-de-rosa

Os fãs da bolota rosada podem comemorar. A Nintendo acabou de anunciar o mais novo game de Kirby. Trata-se de **Kirby: O Grande Labirinto de Espelho** (**Hoshi no Kirby: Kagami no Daimeikyu**, no original), que está programado para aportar no Game Boy Advance em março, no Japão. Na nova aventura, Kirby deverá encontrar seus amigos dentro de um labirinto de espelhos, usando sua habilidade de absorver os inimigos e ganhar habilidades. Um desses poderes permite que ele se torne um anjo, com asas e tudo! Fique de olho.



• A Nintendo japonesa anunciou que seu tão famoso **Pokémon Ruby & Sapphire** tem um defeitinho. Depois de um ano de uso, o relógio interno de alguns cartuchos é interrompido.
Qual é o problema nisso? Você não conseguirá mais fazer os eventos baseados em tempo (como o crescimento de Berries ou a aparição da Mistery Island), o que já é um problema bem grande.
A Nintendo pediu aos jogadores que tragam cartuchos com defeito para que sejam trocados. Até agora, o problema ainda não foi detectado nos cartuchos ocidentais.

• Conhece **Simpsons: Road Rage**, aquele game no qual você banca o taxista maluco? Pois é, todo mundo notou a semelhança entre ele e **Crazy Taxi**. A Sega (criadora de **CT**) também percebeu, e está processando a Electronic Arts por plágio. De acordo com a lei, é possível que a venda e a exportação do game seja proibida nos Estados Unidos.





E dá-lhe Pokémon!

Novas versões Fire Red e Green Leaf estão a caminho

Quando as versões **Ruby** e **Sapphire** de **Pokémon** chegaram e não disponibilizaram todas as 386 criaturas, os fãs passaram a se questionar como poderiam conseguir pegar todas. Agora, a Nintendo anunciou seu novo trunfo: o remake das antigas versões **Red** e **Green**, as primeiras lançadas no Japão, em 1995.



Rebatizadas de **Red Fire** e **Green Leaf**, as versões são totalmente compatíveis com **Ruby** e **Sapphire**. Os personagens ganharam um novo visual e os sistemas de treinamento e gráficos terão o mesmo estilo dos games para GBA. Por enquanto, não se sabe se o game chegará ou não ao Ocidente, mas a notícia já é para deixar animado qualquer treinador de Pokémon.





Os melhores de 2003 Nintendo World

Como sempre acontece em nossas edições de janeiro, chegou a hora de você escolher os melhores games Nintendo lançados no ano que passou. Vote em todas as categorias abaixo, escolhendo apenas um game em cada uma (ou escreva outra na opção "Outro". Não esqueça de dizer para qual console é o game). Recorte este cupom e mande para o endereço abaixo. Se preferir, tire uma cópia, ou vote pelo site. O resultado será publicado no site da NW e na edição 67 da revista (março de 2004). Participe!

MELHOR DE AÇÃO/AVENTURA
- ❑ PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (GC)
- ❑ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (GC)
- ❑ VIEWTIFUL JOE (GC)
- ❑ TONY HAWK'S UNDERGROUND (GC)
- ❑ SUPER MARIO ADVANCE 4: MARIO BROS. 3 (GBA)

OUTRO. QUAL? ____________

MELHOR DE ESPORTE/CORRIDA
- ❑ MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR (GBA)
- ❑ SSX 3 (GC)
- ❑ MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GC)
- ❑ F-ZERO GX (GC)
- ❑ NEED FOR SPEED UNDERGROUND (GC)

OUTRO. QUAL? ____________

MELHOR DE LUTA
- ❑ SOUL CALIBUR 2 (GC)
- ❑ DRAGON BALL Z: BUDOKAI (GC)
- ❑ KING OF FIGHTERS EX2: HOWLING BLOOD (GBA)
- ❑ MORTAL KOMBAT TOURNAMENT ADVANCE (GBA)
- ❑ WRESTLEMANIA XIX (GC)

OUTRO. QUAL? ____________

MELHOR DE RPG/ESTRATÉGIA
- ❑ FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE (GBA)
- ❑ POKÉMON RUBY & SAPPHIRE (GBA)
- ❑ ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING (GBA)
- ❑ FIRE EMBLEM (GBA)
- ❑ GOLDEN SUN: THE LOST AGES (GBA)

OUTRO. QUAL? ____________

MELHOR DE VARIEDADES
- ❑ WARIO WARE, INC.: MEGA MICROGAME$ (GBA)
- ❑ MARIO PARTY 5 (GC)
- ❑ POKÉMON CHANNEL (GC)
- ❑ POKÉMON PINBALL ADVANCE (GBA)
- ❑ THE SIMS (GC)

OUTRO. QUAL? ____________

O MELHOR GAME NINTENDO DO ANO
(só serão considerados games lançados em 2003)

____

Nome completo: ____________

Idade: ____________

Cidade: ____________

Estado: ____________

Envie este cupom para
Revista Nintendo World – Melhores de 2003
Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação
CEP 01539-020 – São Paulo/SP

Ou vote pela internet, no endereço
www.nintendoworld.com.br/melhores2003

Por um punhado de GBAs a mais

Portátil arrasa nas vendas de Natal na Europa

O GBA quebrou mais um recorde. No mês de novembro, o portátil atingiu a marca de dez milhões de unidades vendidas no continente. Segundo a Nintendo européia, foram vendidos mais de sete milhões de GBAs normais e mais três milhões de versões SP. E isso sem contar os números da semana de Natal, que farão esses valores crescerem ainda mais. Vai, Nintendo!

A volta de Ghouls 'n Ghosts

RPG Online da Capcom revive rei Arthur no 128-bit



Os veteranos devem se lembrar de **Ghouls 'n Ghosts**, aquele game no qual um herói só de cueca precisa salvar sua amada, que foi seqüestrada por um demônio vermelho. Depois de muitos anos, a Capcom decidiu reviver o game de uma maneira diferente. A empresa está preparando **Ghouls 'n Ghosts Online Zero** para GameCube, um RPG Online com um mundo permanente (como os chamados MMORPG, Massive Multiplayer Online RPG). Nele, o jogador poderá escolher qualquer um dos 15 personagens disponíveis e se digladiar com pessoas do mundo todo, usando o adaptador de banda larga do Cube. O lançamento está marcado para o início do ano no Japão. Será que vai chegar aqui? Estamos torcendo!



Liga Pokémon 2004 em Brasília

Torneio marca a inauguração do novo ginásio Pedra

Os jogadores de Pokémon de Brasília podem se sentir privilegiados. Além de abrigarem o líder da nova Elite dos Quatro brasileira, eles também terão a inauguração do ginásio Pedra da Liga Oficial Pokémon Evolution. E qual a melhor forma de estrear um ginásio? Com um torneio, é claro! O primeiro desafio da insígnia da Pedra acontecerá no dia 14 de fevereiro, no SESC da cidade. Nem pense em perder!

Desafio da Insígnia da Pedra de Brasília
Data: 14 de fevereiro de 2004
Local: SESC-504 Sul
W3 Sul, Qd. 504/505, Bloco A
Brasília/DF
Mais informações:
lordenoga@hotmail.com
ou ronaldo_rmc@hotmail.com

Estranha mistura

RPG baseado em Virtua Fighter deixa fãs de cabelo em pé

Em entrevista divulgada há alguns anos, o produtor Yu Suzuki mencionou estar trabalhando em um RPG com os personagens do game de luta **Virtua Fighter**.

O tempo passou, a Sega tornou-se uma softhouse e nunca mais se tocou no assunto. E foi somente no último mês que a Sega revelou o segredo, com o anúncio de **Virtua Fighter: Cyber Generation**. Pouco se sabe sobre o game até o momento, exceto que será lançado também para o GameCube. Trata-se de um Action-RPG ambientado em um mundo futurista, no qual os personagens de **VF** são considerados verdadeiras lendas das artes marciais. O protagonista pode usar uma série de



equipamentos cibernéticos para ganhar habilidades no estilo **Dragon Ball Z** e assim acabar com seus oponentes. Estamos em dúvida sobre o que esperar de um game como esse... A data de lançamento ainda não foi anunciada pela Sega.

Mega mania!

Herói da Capcom ganha coletânea também no GBA





Depois de anunciar o pacote com todas as versões de **Mega Man** para o GameCube, a Capcom divulgou mais um motivo para os fãs do herói ficarem felizes: é **Mega Man Mania**, coletânea do herói para Game Boy Advance. Trata-se de um "best of" com os cinco primeiros **Mega Man** clássicos lançados para o Nintendinho, todos com gráficos aprimorados.

O cartuchinho ainda trará uma série de ilustrações originais dos títulos, artes exclusivas e informações sobre cada jogo. O game ainda não tem data de lançamento definida.







Ele é o Brasil no mundo de Harry Potter

Assinante da NW é vice-campeão na Copa do Mundo de Quadribol na Inglaterra

Deu a lógica! O representante do Brasil na final da Copa do Mundo de Quadribol é um leitor fanático da **Nintendo World**. O estudante paulista Tiago Furlanetto, 14 anos, foi o vencedor da seletiva brasileira que decidiu quem seria o jogador brasileiro a disputar o torneio do game **Quidditch World Cup**, no final de dezembro, em Londres. O fera venceu os 15 participantes da etapa brasileira e se tornou o brasileiro na terra de Harry Potter.

E o Tiago acabou se dando muito bem em Londres. Ele ficou em segundo lugar na disputa, atrás apenas do competidor japonês! Todos os detalhes sobre o campeonato você confere na próxima edição da **NW**!

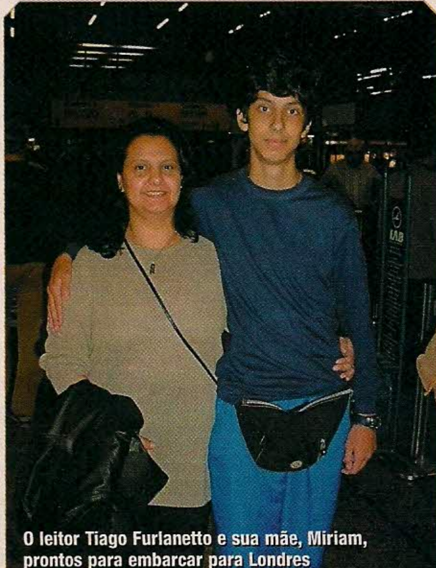
Tiago começou a jogar Super NES quando tinha apenas cinco anos. Hoje, ele tem um GameCube, um GBA e é assinante da **Nintendo World** desde 2001.

"Sempre que a revista chega, eu paro tudo para ler. Quando precisava estudar, enfiava a revista no meio do livro para a minha mãe não desconfiar" contou, antes de embarcar, acompanhado de sua mãe, Miriam. Ele também é fã de Harry Potter: já leu os quatro livros da série e levou o quinto, **A Ordem da Fênix**, para ler durante as 11 horas de vôo até a capital inglesa.

Sobre **Quidditch World Cup**, Tiago é só elogios: "o quadribol é bem retratado nesse jogo. Os controles lembram muito os da série **FIFA**. Quem joga, entende bem o estilo", explica.







O leitor Tiago Furlanetto e sua mãe, Miriam, prontos para embarcar para Londres

Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

Superman

Mais rápido que uma bala, mais forte que uma locomotiva, o homem mais poderoso do universo... é claro que estamos falando do maior super-herói do mundo, o Superman. Infelizmente, as adaptações para os games nunca fizeram jus a esse ícone dos quadrinhos. Desde sua desastrosa estréia no Atari, o Azulão amargou um game pior que o outro. Sua história nos consoles Nintendo começou no NES, em 1987, em um fracasso da Kemco. Depois, veio o medíocre **The Death and Return of Superman** (da Sunsoft, para Super NES). Mas nem o recente (e ruim) **Shadow of Apokolips**, para Cube e GBA conseguiram superar a façanha da Titus com seu **Superman**, para Nintendo 64, de 1998. Ao contrário dos outros, esse é inesquecível: ninguém se esquece de colocá-lo em qualquer lista de "piores games de todos os tempos". Não se explica como o Homem de Aço fica preso atrás de paredes ou como ele só entende um comando depois de sete tentativas... Se o mundo dependesse do Superman dos games, estaríamos perdidos. Vamos torcer para que a Electronic Arts, nova detentora dos direitos do herói, consiga melhorar sua reputação no futuro.

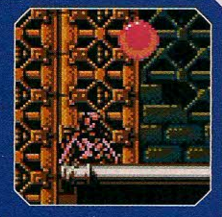




Há 5 anos, na NW...

1999 começava quente para a revista de games mais amada do país, com uma edição especial, que apresentava 1999 dicas, truques e códigos para os consoles Nintendo. A edição 5 da **NW** bateu recordes: foi a maior quantidade de dicas já publicada em uma revista brasileira, e também a edição mais vendida na história da publicação, até então.

Qual é o game?

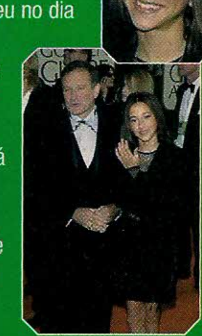


Matou qual era o game secreto do mês passado? Acertou quem respondeu **Contra III** (Super NES). Os três vencedores foram os leitores William Klein, Svend Kongerslev e Alexandre Santana. Parabéns! Para este mês, vamos voltar mais ainda no tempo. Adivinhe a qual game pertence a foto acima e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Uma dica: é um jogo para Nintendinho! Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

Você sabia disso?

É claro que não!

O famoso ator americano Robin Williams, que estrelou filmes de sucesso como **Popeye**, **Homem Bicentenário** e **Patch Adams**, tem uma filha chamada Zelda. Quem é fã da Nintendo sabe bem porque ele escolheu esse nome. O único filho de seu primeiro casamento, Zachary, era viciado nos games **The Legend of Zelda**. Quando Robin se casou pela segunda vez, seu filho, então com seis anos, o ajudou a escolher o nome da irmã: Zelda Williams, que nasceu no dia 31 de julho de 1989. Hoje, ela almeja seguir a carreira de Robin: já fez uma ponta na comédia **Nove Meses** e aparecerá ao lado do pai em **House of D** (ainda sem título em português). Que ela tenha tanto sucesso quanto a princesa que inspirou seu nome!



N-versariantes de janeiro

Personalidades, games e empresas que nasceram no primeiro mês do ano.

2 Gouichi Suda, o diretor do aguardado **Killer 7**, abre 2004 fazendo 35 anos.

3 O ex-presidente da Sega, Shoichiro Irimajiri, completa 63 anos. No mesmo dia, o programador Hajime Yajima (de Mario 64 e Mario Kart 64), faz 37 anos.

6 Nossos parabéns para os 49 anos do gênio Yuji Horii, criador de **Dragon Warrior** e supervisor de **Chrono Trigger**.

7 Hiromichi Tanaka, produtor de **Secret of Mana**, **Xenogears** e **Chrono Cross**, abre seus presentes e comemora 41 anos.

12 Direto da Game Freak, Junichi Masuda, diretor de **Pokémon Crystal**, **Ruby** e **Sapphire**, faz 35 anos.

13 Manabu Fukuda, vice-presidente sênior de negócios da Nintendo of America, recebe parabéns por seus 53 anos.

21 O compositor e garoto-prodígio Yasunori Mitsuda (**Chrono Trigger**, **Xenogears** e **Xenosaga**) completa 31 anos.

24 Outro parabéns musical. O compositor Naoshi Mizuta (**Street Fighter Zero**, **Resident Evil**) nasceu três dias depois de Matsuno e também comemora 31 anos.

25 O criador de Pac-Man, Toru Iwatani, completa 48 anos. Ele criou o mascote quando tinha apenas 25!

26 Kensuke Tanabe, co-produtor de **Metroid Prime** e supervisor de **Super Mario Advance**, **Eternal Darkness** e o inédito **Giftpia**, faz 40 anos.


NATAL RADICAL NC GAMES
Papai Noel está de férias mas
Game Boy Advance
Jogos Originais a partir de
R$ 129,00
Davis Cup Tenis com Cabo Link
Magical Quest Starring Mickey & Minnie
Dragon Ball Z The Legacy of Goku
Fifa Soccer 2003
Jimmy Neutron Jet Fusion
Medabots Rokusho
Peter Pan Return to Neverland
Rayman 3
Rocket Power Zero Gravity
Sonic Advance 2
Consulte outros títulos
Game Boy Advance
Jogos Originais a partir de
R$ 99,00
Earthworm Jim 2
F-Zero Maximum Velocity
Moto Racer Advance
Ready 2 Rumble 2
Spyro 2 Season in Flame
Dragon Ball Z Collectible Card Game
Pitfall - The Mayan Adventure
The Scorpion King
The Lord Of The Rings The Felolowship of ...
The Lost Vikings
Design: Ricardo Campos
Você encontra estes jogos nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 •
C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA
COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525
(011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370
LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE
BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ
LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ
• UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP.
TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 •
(024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •



continua dando presente.
NC games
GameBoy Advance
The Jungle Book
Kim Possible Revenge of Monkey Fist
Lilo & Stitch
Medabots Metabee Gold
Spy Kids 3D Game Over
Stuntman
Tomb Raider The Prophecy
Treasure Planet
PROMOÇÃO PRORROGADA POR TEMPO LIMITADO • COMPRE AGORA!
The Mummy
The Revenge of Shinobi
X-Men Reign of Apocalypse
Bomberman Max 2 Red
Bomberman Max 2 Blue
Earthworm Jim
Breath of Fire
Monster Force
Cadastre sua revenda
Atendimento exclusivo para revendedores
Não atendemos a consumidor final
Ligue agora
11 6236 1157
BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA
5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 •
(011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP
(011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 •
(011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX
227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO
• TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183
(011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES
SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR
(015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860
Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.



Sonic Heroes

O espinhudo volta às raízes e traz a turma toda

Sonic já marcou uma significante presença no GameCube, mas **Sonic Heroes** representa seu primeiro game totalmente novo para o console (os títulos **Sonic Adventure** foram originalmente desenvolvidos para o Sega Dreamcast). Só isso já é motivo de comemoração, mas o que é mais bacana são as inovações que o diretor Takashi Iizuka e sua equipe estão introduzindo, sem comprometer a lendária velocidade da franquia. Eles criaram um tipo de jogabilidade que é diferente de tudo o que já jogamos antes e ainda invoca boas memórias do auge do ouriço na época 16-bit. Fãs de Sonic, este é o game que vocês estavam esperando! Embora **Sonic Adventure DX: Director's Cut** e **Sonic Adventure 2: Battle** tenham recebido um belo tratamento visual antes de fazer a transição para o Cube, ambos parecem antiquados quando comparados aos seus contemporâneos da nova geração. O mesmo não acontece com **Sonic Heroes**. Iizuka explica que **Sonic Heroes** funciona em uma nova estrutura de jogo e, por isso, os resultados são tão incríveis. Você irá correr por ambientes gigantescos de tirar o folêgo, que apresentam arquitetura complexa e uma qualidade de textura sem paralelo. É uma verdadeira viagem gráfica, que mostra do que o SonicTeam é capaz quando cria um game original para o GameCube.


Produtora: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: Ação
Lançamento: Janeiro de 2004



Diversão em dose tripla

Às vezes, um herói não é suficiente para dar conta do recado. Em **Sonic Heroes**, você escolhe um time de três criaturas para enfrentar o abominável Dr. Eggman e seu exército de robôs. As habilidades e a formação de seu time mudam dependendo de qual personagem você coloca na liderança (você pode alternar entre eles rapidamente com os botões X e Y). Cada time é formado por um personagem veloz, um forte e um voador. Entretanto, existem algumas diferenças entre os times. Por exemplo, o velocista do Team Chaotix, camaleão Espio, pode se misturar temporariamente com o ambiente para ficar invisível – algo que nenhum outro personagem do jogo pode fazer. Os estágios variam um pouco para tirar vantagem de tais habilidades exclusivas, e cada time segue um enredo diferente, dando ao game um considerável fator replay. Conheça mais sobre a nova aventura do azulão nas palavras de seu criador, Takashi Iizuka. E não deixe de conferir o nosso review na próxima edição.







Entrevista

Takashi Iizuka

O diretor de Sonic Heroes revela os segredos de sua nova criação



Takashi Iizuka pode não ser tão conhecido quanto Yuji Naka, o presidente do SonicTeam, mas trabalhou em alguns dos maiores games da empresa, como Sonic The Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Nights Into Dreams, Sonic R e os dois títulos Sonic Adventure. Veja o que ele nos disse sobre o seu game.



Nintendo World: Há quanto tempo Sonic Heroes está em desenvolvimento?
Takashi Iizuka: Desde o princípio da fase de design até o desenvolvimento atual passaram-se 20 meses... Uau! O tempo voa! Temos 19 pessoas trabalhando aqui no campus de San Francisco.

NW: Sonic Heroes parece ser um retorno à jogabilidade de ritmo acelerado com ênfase na ação dos games Sonic originais. O que fez com que vocês decidissem se afastar do estilo de Sonic Adventure?
TI: Achei que seria mais interessante trazer de volta essa jogabilidade, que tem sido um marco para nosso herói. Isso foi importante já que esperamos alcançar novos jogadores que nunca jogaram **Sonic** antes. Estou empolgado e espero que novos e antigos fãs gostem de **Sonic Heroes**.

NW: De onde surgiu a idéia para a jogabilidade baseada em equipes?
TI: Eu queria criar uma série inédita para o Sonic, em vez de apenas criar uma seqüência de **Adventure**. Diferente de **Sonic Adventure 2: Battle**, no qual cada personagem tem seu próprio enredo e propósito, achei que seria mais interessante criar um enredo que fizesse os três personagens combinarem forças para superar um desafio maior. Esse conceito deu origem à idéia de ação em equipe. O jogador não é apenas catapultado para um enredo separado de equipe, mas você também pode mudar entre os personagens em tempo real para derrotar os inimigos e ultrapassar cada estágio. Acredito que é uma nova e dinâmica tendência para Sonic e seus amigos, e esperamos que vocês gostem.



NW: O game parece incrível. Ele roda em uma nova estrutura?
TI: Sim, estamos utilizando um novo engine de renderização que nos permite desenhar mais polígonos, o que dá um aspecto mais brilhante aos ambientes e às ações dos personagens.

NW: É bacana ver novamente alguns personagens de Knuckles Chaotix. O que fez com que vocês os trouxessem de volta?
TI: Achei que seria legal introduzir personagens que fossem realmente únicos em estatura e personalidade no mundo 3D de Sonic. Espio, Charmy e Vector não são apenas física e proporcionalmente únicos comparados aos outros personagens no universo de Sonic, como também têm suas próprias personalidades especiais, o que se soma à variedade da equipe.

NW: Muitos dos títulos anteriores do SonicTeam para o Cube traziam clássicos escondidos que o jogador podia destravar. Sonic Heroes trará algum bônus assim, Sonic CD, talvez?
TI: Nós criamos muitos estágios de ação e enredos de equipe separados que, com certeza, irão satisfazer a todos os fãs de Sonic. Ao jogar, você encontrará muitas surpresas e segredos no decorrer da aventura.

NW: Quais são as coisas mais importantes que você aprendeu sobre desenvolvimento de games durante sua carreira? Hoje, você enxerga os games de maneira diferente de quando começou?
TI: Os games de hoje são compostos de uma variedade de mídias ricas e exclusivas, incluindo som, gráficos, história e mecânicas de jogabilidade. Para criar jogos realmente divertidos, a coisa mais importante a ser lembrada é a interatividade entre o jogador e aquilo que está acontecendo na tela. Sem isso, toda a criatividade que colocamos em nossos títulos não pode ser totalmente aproveitada, e isso sempre foi uma característica marcante dos títulos Sonic. O game tem que ter sons e gráficos ótimos, mas o mais importante é que ele seja divertido de jogar. Quando comecei a projetar games, na época do Mega Drive, nosso objetivo principal era criar algo novo e divertido. Não nos preocupávamos com a aparência. Desde que fosse divertido, fazíamos. Com as poderosas plataformas de hoje e a riqueza de toda a mídia usada para criar games 3D, ficou mais complexo e desafiador equilibrar tudo isso para produzir experiências novas e divertidas.

NW: Alguma consideração final para os leitores?
TI: Passei perto de uma década criando games Sonic, e que viagem fantástica foi essa! Ao longo do caminho, aprendi muito com nossos fãs: do que gostam, do que não gostam, o que querem ver em nossos games. Tudo isso teve um impacto em mim. Tanto que tentei juntar tudo isso e dar aos fãs o melhor game Sonic possível. Meu desejo é que todos vocês achem **Sonic Heroes** tão divertido de jogar quanto eu achei!





Donkey Konga

Bata nos tambores do gorilão da Nintendo

Donkey Konga é o novo jogo musical do macaco mais famoso dos games, criado pela Namco em conjunto com a Nintendo. As surpresas já começam nos joysticks: no game, o jogador usa um controle especial em forma de tambor. Conforme a música toca, pequenos círculos giram pela tela até um local determinado. No momento em que eles chegam ao local, basta bater no tambor para acertar o alvo e, assim, acompanhar o ritmo da música. Há ainda diversas variações: um círculo amarelo representa o tambor da direita, vermelho indica o da esquerda e rosa serve para os dois ao mesmo tempo. Também será preciso bater palmas, que serão detectadas por um microfone sensível. Um bom game musical precisa ter uma boa trilha sonora, claro. Segundo os criadores do game, **Donkey Konga** terá muito a oferecer nesse sentido. O jogo virá com 32 músicas, entre inéditas e temas de jogos famosos. A idéia é que o jogador possa adquirir posteriormente "expansões" com mais músicas.





O game pode ser jogado por um único jogador, mas suporta um modo Multiplayer para até quatro tambores conectados simultaneamente. Apesar do clima, o ritmo de jogo é intenso, principalmente nos níveis de dificuldade mais complicados. Enquanto a música rola, você terá a sensação de estar mesmo no meio de uma batucada, acompanhando o ritmo nos tambores. **Donkey Konga** exigirá mais coordenação e exercício físico do que qualquer outro jogo de videogame atual. Este é um bom game para usar a desculpa de jogar durante horas: ninguém vai poder dizer que você fica no sofá o dia inteiro sem fazer nada.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Namco
Gênero: Variedades
Lançamento: 2004

Pac-Man Vs.

O comilão amarelo nunca mais será o mesmo



Pac-Man foi um dos primeiros personagens a aparecer nos videogames, e também um dos que mais resistem ao tempo. Volta e meia, o gorducho aparece para comer umas pílulas de força e detonar uns fantasmas nos consoles da vida. **Pac-Man Vs.** é o mais novo game do personagem. O destaque fica com o modo Multiplayer e com a conexão essencial com o GBA. **Pac-Man Vs.** constrói uma verdadeira ponte entre a jogabilidade do Cube e a do portátil. Até quatro jogadores podem participar da brincadeira, sendo que um deles – aquele que joga com o portátil – controla o herói, enquanto os outros movem os fantasmas coloridos.
A cada rodada, os controles mudam e um jogador diferente controla o Pac Man. Quem fizer mais pontos, vence. O interessante é que os fantasmas se movem através de um labirinto tridimensional (na TV), enquanto o Pac-Man se move por uma área em duas dimensões (vista na telinha do portátil), como no game original.
De complicado o jogo não tem nada, mas é bem divertido se você estiver com um bando de amigos em casa e quiser relaxar jogando videogame.

Produtora: Namco
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Lançamento: Dezembro de 2003

He-Man: Defender of Grayskull

Ele ainda tem a força



Para comemorar a volta de He-Man à TV (um dos maiores heróis dos desenhos animados, você sabe, né?), a Savage Entertainment criou um game totalmente baseado na nova série. Agora, você poderá entrar na pele do homem mais forte do universo para salvar Etérnia das garras do Esqueleto, que sempre está bolando algum plano maligno. A aventura de **Defender of Grayskull** foi criada em cima dos princípios básicos dos games de ação, com gráficos tridimensionais e montes de inimigos para destruir. A ação se divide por 34 fases em lugares conhecidos da série animada, como a Montanha da Serpente, a floresta Evergreen e o Castelo de Grayskull. De vez em quando, He-Man monta no seu fiel Gato Guerreiro em fases de obstáculos. Personagens como a Feiticeira, Menthor, Ariete e Mandíbula também fazem aparições durante o game.
É uma boa pedida para os fãs do homem mais forte do universo.

Produtora: TDK
Desenvolvimento: Savage Entertainment
Gênero: Ação
Lançamento: Janeiro de 2004

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution



Uma batalha de cartas como você nunca viu

Phantasy Star Online está pronto para repetir o sucesso em seu terceiro episódio, mas desta vez, investe na viciante fórmula dos Card Games. Escolha a classe e o estilo de seu personagem, junte-o a um grupo, ande em veículos, atravesse territórios inóspitos, lute, aumente seu poder e comece tudo novamente. A série possui um estilo único, porém, o conceito de unir-se a um grupo e andar pelos mesmos cenários com o intuito de coletar itens enjoa rapidamente. Mas há algo (além do acesso Online) em **PSO** que atrai a atenção dos jogadores, e eles passam horas jogando e repetindo os mesmos obstáculos.
A Sonic Team (criadora do game) queria levar **PSO** a um outro nível. Assim nasceu a idéia de um game de estratégia usando os Card Games. Ainda não há muitas informações sobre como o sistema funciona no novo game, mas está confirmado que a estratégia será mais complexa e as batalhas serão resolvidas com as cartas. O jogador escolhe entre duas coleções distintas de cards, os Hunters ou os Arks. Ao coletar armas e itens, o baralho torna-se cada vez mais poderoso.
Agora, o bônus: quem tem o adaptador de banda larga do GC poderá interagir com os personagens de **Phantasy Star Online I** e **II** quando estiver Online. Enquanto estiver Offline, é possível formar grupos no modo Multiplayer e entrar em batalhas com até quatro jogadores. De qualquer forma, ainda não se sabe como a nova jogabilidade e a interação dos Cards vão se conectar a outros games da série. É esperar para jogar.

Produtora: Sega
Desenvolvimento: Sonic Team
Gênero: RPG
Lançamento: Fevereiro de 2004

Wario Ware GC

Vem aí mais Multiplayer de primeira



Se você acha que **Wario Ware** para GBA é divertido, espere para ver a versão para GameCube. Inclusive o visual lembra muito o da versão para o portátil. Na verdade, a sensação é a mesma de se jogar um game de GBA através do Game Boy Player. O modo para apenas um jogador é bem simples e com poucos minigames.
O que a Nintendo muito espertamente fez foi pegar os minigames do GBA, acrescentar vários outros e depois os agrupar em um modo para Multiplayer. E é aí que estão as maiores novidades. Depois de escolher um personagem e dar seu nome a ele, você seleciona entre mais de 20 modos diferentes de jogo, cada um com diversos jogos separados por tema. Daí, é só juntar um monte de amigos e se deixar levar por um jogo tão viciante quanto à série **Mario Party**.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Multiplayer
Lançamento: 2004

Harry Potter & The Sorcerer's Stone

A pedra filosofal chega, enfim, ao Cube





A Electronic Arts, responsável pelos games da série **Harry Potter**, fez questão de criar uma versão para GameCube do jogo baseado no primeiro livro. **The Sorcerer's Stone** tem apenas a história em comum com as versões para outros consoles. Todas as fases ficaram maiores e os desafios enfrentados por Harry e seus amigos também. Todas as áreas dentro de Hogwarts estão mais detalhadas e até o desenho dos personagens ficou diferente. Outra novidade é que agora Harry poderá recolher ingredientes para criar magias e resolver enigmas. A jogabilidade ficou mais rápida e foram incluídos diversos itens e cenas que ajudam a ilustrar a história.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Savage Entertainment
Gênero: Ação
Lançamento: Janeiro de 2004



World Reborn

A combinação ideal de tiro espacial e RPG

Um jogo de tiro espacial misturado com elementos de RPG e desenvolvido pela desconhecida NeoPong Software. Você, certamente, ouviu falar muito pouco de **World Reborn**. No game, você joga como o jovem Thiel e deve recrutar pilotos para sua jornada em busca da libertação da humanidade. Para isso, terá uma gama de naves e armas para ajudá-lo.
Como na maioria dos jogos de tiro, **World Reborn** tem um sistema que utiliza os pontos ganhos nas batalhas para aumentar o poder de fogo das naves e dos pilotos, assim como na evolução de personagens de um RPG. Há ainda um mapa para você selecionar a seqüência das fases que precisa percorrer. Todas as decisões afetam diretamente a história do jogo. Na verdade, o game tem duas linhas de história que se subdividem em mais duas diferentes. A maneira que você vai tentar salvar o mundo depende somente da sua escolha. São mais de 18 fases, quatro naves e cinco pilotos diferentes para escolher. Apesar da produtora ser desconhecida, **World Reborn** chama a atenção por sua combinação inusitada de tiro com RPG. Se o resultado deu certo, só saberemos no final do mês.







Produtora: Destination Software
Desenvolvimento: NeoPong Software
Gênero: Ação
Lançamento: Janeiro de 2004

Baldur's Gate: Dark Alliance

Em busca de fama e fortuna

Baseado em um RPG clássico dos computadores, **Baldur's Gate: Dark Alliance** está pronto para invadir o GBA com gráficos caprichados e uma das aventuras mais complexas do portátil. O enredo é tradicional: uma escuridão sinistra está encobrindo a cidade portuária de Baldur's Gate.



Membros da cidade foram encontrados mortos, as pessoas estão com medo de sair de casa e há rumores de que ladrões se reúnem nos subterrâneos. É dessa situação que surge o herói do jogo, um forasteiro recém-chegado a Baldur's Gate. Apenas com sua sorte e uma espada amarrada à cintura, ele topa tudo para ganhar algumas moedas e conquistar fama. Tudo leva a crer que será um RPG bem interessante, do jeito que os fãs do gênero gostam.



Produtora: Ubi Soft
Desenvolvimento: Magic Pockets
Gênero: RPG
Lançamento: Janeiro de 2004

Need For Speed Underground

Rachas em alta velocidade para você se sentir um fora-da-lei

Com um visual surpreendente para o GBA e mais de 20 carros dos maiores fabricantes do mundo como Honda, Nissan, Subaru, Mitsubishi e Toyota, **Need for Speed Underground** promete superar as expectativas dos fãs da série.



Os jogadores poderão customizar seus carros para mudar o estilo da máquina e aumentar a potência do motor. Além disso, o game possui múltiplos modos de jogo, incluindo competições de direção, alta velocidade e racha (mais conhecido como Drag). Nesta última opção, o corredor deverá encontrar uma saída para vencer a corrida em meio ao tráfego supermovimentado, em uma pista com várias opções. Por essas e outras, dá para ter certeza que **Need For Speed Underground** será um dos grandes games de corrida lançados para o portátil.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Pocketeers
Gênero: Corrida
Lançamento: Dezembro de 2003

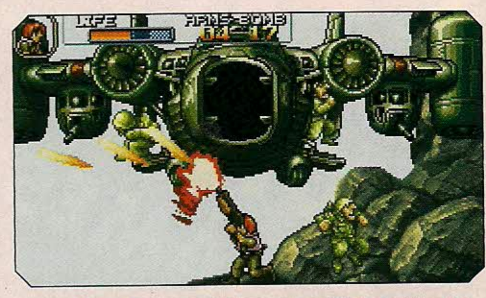
Metal Slug Advance

Sucesso da SNK ganha versão portátil

Um dos maiores sucessos da SNK está ganhando versão portátil. Desenvolvido pela Playmore, no Japão, o game usa o estilo e a jogabilidade original dos Arcades. Os jogadores devem avançar e detonar os inimigos pelo caminho ao longo de várias missões. O visual lembra o do game original: os personagens são caricaturas de soldados em uma guerra fictícia e bem-humorada.
A versão portátil ganhou ainda o modo Rescue Hostage Challenge, que conta o número de reféns salvos durante o jogo.
A maior parte dos elementos clássicos estarão nesta versão, como as metralhadoras, lança-chamas, lança-foguetes, veículos, o barco e o tanque de guerra. O único elemento que não foi incluído é um modo para dois jogadores. Para tentar compensar, **Metal Slug Advance** trará uma novidade: cards especiais que podem ser recolhidos no decorrer do jogo e gravados no cartucho. Esses itens darão novas habilidades ao herói e tentarão compensar a falta de um modo Multiplayer – obrigatório em um game de tiroteio alucinado como este.



Produtora: SNK Neo Geo USA
Desenvolvimento: Playmore
Gênero: Ação
Lançamento: Abril de 2004







Listão de lançamentos 2004

Você pede, a gente faz. A lista dos futuros lançamentos para GameCube e GBA traz também quando o game chega ao mercado. As datas são divulgadas pelos próprios fabricantes dos jogos e podem ser alteradas sem aviso prévio. Fique bem atento!

GameCube

Janeiro
Harvest Moon: A Wonderful Life
He-Man: Defender of Grayskull
NFL Street
Sonic Heroes

Fevereiro
Army Men: Sarge's War
Bomberman Jetters
Extreme Force: Grant City Anti-Crime
Final Fantasy Crystal Chronicles
Freestyle Street Soccer
Jacked
James Bond 007: Everything or Nothing
Mega Man Anniversary Collection
Micro Mayhem
NBA Ballers
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution
Pitfall Harry
PSI Ops
The Legend of Zelda: Four Swords
The Powerpuff Girls: Relish Rampage Pickled Edition

Março
Metal Gear Solid: The Twin Snakes
Mission: Impossible: Operation Surma
MTX Mototrax
Pokemon Colosseum
Scooby-Doo
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
StarCraft: Ghost
World Championship Pool 2004

Abril
Chibi Robo
Legends of Wrestling: SHOWDOWN

Maio
Pikmin 2
Shrek 2
Star Fox 2
Trinity: The Shatter Effect
X-Men: Legends

Junho
Killer 7
NARC
Pilotwings
Spider-Man 2
Tales of Symphonia

Outubro
Street Racing Syndicate

Game Boy Advance

Janeiro
Baldur's Gate: Dark Alliance
Disney's Aladdin
Sonic Battle
Ultimate Card Games
World Reborn

Fevereiro
A Sound of Thunder
High Heat Baseball 2004
Mega Man Battle Chip Challenge
Metroid: Zero Mission
Pitfall Harry
R-Type III: The Third Lighting
Shining Soul II
Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004

Março
Banjo Pilot
Digimon Racing
Ice Nine
It's Mr. Pants
Sabre Wulf
Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed
Ultimate Beach Soccer
Zoids: Legacy

Abril
Metal Slug Advance
Need for Speed: Porsche Unleashed
River City Ransom EX



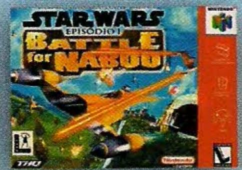
NATAL RADICAL NC GAMES • NATAL RADICAL NC GAMES • NATAL RADICAL NC GAMES
NATAL RADICAL NC GAMES
Papai Noel está de férias mas
Bad Fur Day
Duke Nukem Zero Hour
Perfect Dark
Pokémon Stadium com Transfer Pak
Zelda Marjora's Mask com Expansion Pak
Hey You, Pikachu
Turok 2 Seeds of Evil
Robotron 64
All Stars Tennis 99
Milo's Astrolane
Bust -A-Move 99
Xena
007 Golden Eye
Zelda Marjora's Mask sem Expansion Pak
Fox Sports
Nintendo 64
Jogos Originais a partir de
R$ 99,00
PROMOÇÃO PRORROGADA POR TEMPO LIMITADO
COMPRE AGORA!
Imagens ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.
Você encontra estes jogos nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 •
NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA
COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525
(011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370
LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE
BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ
LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ
• UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP.
TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 •
(024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •

continua dando presente.

NC games



Pokémon Puzzle League




Star Wars Episode I
Battle For Naboo


Mia Hamm Soccer


Rayman 2
The Great Escape



Powerpuff Girls
Chemical X-Traction



Blues Brothers 2000


Shadow Man



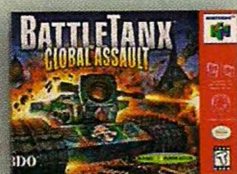
Megaman 64



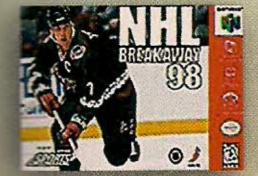
MRC


Backstage Assault


Micro Machines 64



Battle Tanx
Global Assault


NHL Breakaway 98


Body Harvest

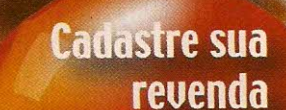


Tonic Trouble

Nintendo 64

Consulte outros títulos





Cadastre sua revenda

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final



Design: Ricardo Campos

E O VENCEDOR É...

A Equipe NW escolheu os melhores games Nintendo de 2003. Confira!

Todo começo de ano é a mesma história: olhamos para trás e lembramos dos games que curtimos no ano que passou. E o que não faltou em 2003 foi jogo bom, seja para Cube, seja para GBA. Deu trabalho, mas conseguimos separar os fortes dos fracos. Agora, você confere os grandes vencedores, segundo a escolha da **Nintendo World**. E vote nos seus favoritos também! O cupom está na página 11.

1º Prince of Persia: The Sands of Time (GC)

OS MELHORES GAMES DE 2003*

Deu a lógica! Tanto falamos que **Sands of Time** seria o game do ano, e está aí. Ganhador de diversas categorias, o game da Ubi Soft ultrapassou os limites, com uma rara mistura de inovação, qualidade técnica e enredo envolvente. Venceu o melhor, sem dúvida.

1º Prince of Persia: The Sands of Time (GC)
2º The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
3º Soul Calibur 2 (GC)
4º Mario Kart: Double Dash!! (GC)
5º Viewtiful Joe (GC)
6º Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
7º WarioWare, Inc.: Mega Microgame$ (GBA)
8º Tony Hawk's Underground (GC)
9º XIII (GC)
10º Pokémon Ruby & Sapphire (GBA)



MELHOR MULTIPLAYER

Barbada! Este foi o único game eleito por unanimidade. Não é para menos: jogar **Double Dash!!** em galera é diversão pura! **Mario Party 5** e **Soul Calibur 2** surgem depois – não menos divertidos, mas lá atrás na pontuação.

1º Mario Kart: Double Dash!! (GC)
2º Mario Party 5 (GC)
3º Soul Calibur 2 (GC)
4º Pokémon Ruby & Sapphire (GBA)
5º F-Zero GX (GC)

LOGO ATRÁS: Mario Golf: Toadstool Tour (GC).

MELHOR HISTÓRIA

A disputa foi palmo a palmo, e deu empate! De um lado, uma história já contada antes nas HQs. Do outro, uma saga recontada, que não cansamos de curtir. A trama misteriosa de **XIII** ganhou a mesma quantidade de votos do épico **Zelda: The Wind Waker**. Prêmio dividido e merecido.

1º XIII (GC)
2º The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
3º Prince of Persia: The Sands of Time (GC)
4º Final Fantasy Tactics Advance (GBA)
5v Freedom Fighters (GC)

LOGO ATRÁS: Tony Hawk's Underground (GC), **Mario & Luigi Superstar Saga** (GBA) e **Sword of Mana** (GBA).



MAIS INOVADOR

Ninguém esqueceu de **Viewtiful Joe**. Apesar de cheirar à nostalgia, o game inovou tanto que venceu com folga. Logo atrás, duplo GBA: a revolução solar de **Boktai** e a insanidade de **Wario Ware**.

1º Viewtiful Joe (GC)
2º Boktai: The Sun is in Your Hand (GBA)
3º Wario Ware, Inc.: Mega Microgame$ (GBA)
4º Prince of Persia: The Sands of Time (GC)
5º Tony Hawk's Underground (GC)

LOGO ATRÁS: Mario Kart: Double Dash!! (GC)

MELHORES GRÁFICOS

Não teve para o Cel Shading de **Wind Waker** ou a vistosidade de **Soul Calibur 2**: nenhum game foi mais bonito que **The Sands of Time**. As animações, os efeitos de luz e sombra, as lutas... tudo colaborou para a vitória merecida.



1º Prince of Persia: The Sands of Time (GC)
2º The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
3º Soul Calibur 2 (GC)
4º Viewtiful Joe (GC)
5º Need for Speed Underground (GC)

LOGO ATRÁS: F-Zero GX (GC)

O MELHOR DE GAME BOY ADVANCE

2003 foi perfeito para quem joga GBA. Teve uma porção de RPGs, aventura, estratégia... a qualidade dos melhores comprova que este foi o melhor ano do portátil.

1º Final Fantasy Tactics Advance
2º WarioWare, Inc.: Mega Microgame$
3º Pokémon Ruby & Sapphire
4º Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
5º Mario & Luigi Superstar Saga

LOGO ATRÁS: Castlevania: Aria of Sorrow, Advance Wars 2: Black Hole Rising e Boktai: The Sun is in your Hand

MELHOR MÚSICA

A disputa foi acirrada, mas venceu a trilha hipnotizante de **Prince of Persia**. A sonzeira de **Tony Hawk's Underground**, recheada de hardcore, hip hop e rock'n roll, ficou enconstada no segundo lugar, seguida por **Zelda: The Wind Waker**.

1º Prince of Persia: The Sands of Time (GC)



2º Tony Hawk's Underground (GC)
3º The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)
4º Soul Calibur 2 (GC)
5º True Crime: Streets of L.A. (GC)

LOGO ATRÁS: Need for Speed Underground (GC)



O MELHOR DE GAMECUBE

The Sands of Time levou tudo. Tinha que ganhar como melhor de GameCube também. A disputa foi embolada nas posições seguintes: **Mario Kart**, **Zelda**, **Soul Calibur 2**... só jogaço!

1º Prince of Persia: The Sands of Time
2º Mario Kart: Double Dash!!
3º The Legend of Zelda: The Wind Waker
4º Soul Calibur 2
5º F-Zero GX

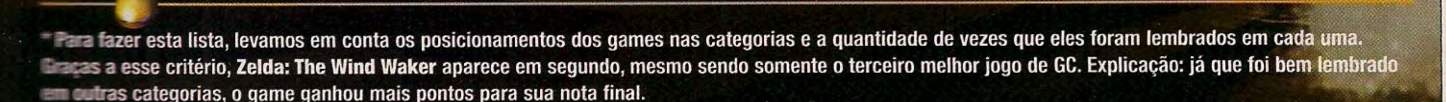
LOGO ATRÁS: Viewtiful Joe

O PIOR DO ANO

É cruel, mas tivemos que escolher os piores também. Infelizmente, foi fácil lembrar dos games que mais nos irritaram em 2003. Fuja deles!

1º Enter the Matrix (GC)
2º Batman: Dark Tomorrow (GC)
3º Teenage Mutant Ninja Turtles (GC)
4º P.N. 03 (GC)
5º Charlie's Angels (GC)

LOGO ATRÁS: Terminator 3 (GC)



*Para fazer esta lista, levamos em conta os posicionamentos dos games nas categorias e a quantidade de vezes que eles foram lembrados em cada uma. Graças a esse critério, **Zelda: The Wind Waker** aparece em segundo, mesmo sendo somente o terceiro melhor jogo de GC. Explicação: já que foi bem lembrado em outras categorias, o game ganhou mais pontos para sua nota final.

Quem votou: PABLO MIYAZAWA, RENATO VILIEGAS, ERIC ARAKI, EDUARDO TRIVELLA, RONNY MARINOTO, FABIO SANTANA, FABIO MICHELIN, NICOLAS TAVARES E JP NOGUEIRA



Prince Of Persia The Sands Of Time

Consiga 100% no melhor game de 2003

Por Gilsomar Livramento

Prince of Persia: The Sands of Time não foi eleito o melhor game do ano passado por acaso. Com uma rara combinação de perfeição técnica, alta dificuldade e enredo cinematográfico, o jogo tem tudo para divertir e dar um trabalho árduo até para os mais experientes. Conseguir 100% é tarefa ingrata, mas é claro que a sua **Nintendo World** dará aquela mãozinha amiga.

A seguir, você acompanha um rápido passo a passo que explica como reunir todos os punhados de Areias do Tempo espalhados ao longo do jogo. Além das Areias, você também encontrará as LEF (Life Extension Fountain), fontes mágicas que aumentam sua barra de vida. Se encontrar todos , você alcançará a porcentagem máxima no game. Para não se perder, use os nomes dos Save Points como pontos de referência (sempre que salvar seu progresso, o nome daquela área ficará registrado no Cartucho de Memória). Dessa forma, se você deixar alguma coisa para trás, basta entrar na opção Load Game e revistar a área outra vez. As Areias e as LEFs não estão em todas as fases, mas listaremos o nome de todas as áreas como referência para você comparar o seu progresso. Boa sorte!



YOU HAVE UNLEASHED THE SANDS OF TIME (5%)

LEF: 1 / **Areias do Tempo:** 2

LEF: logo depois de escalar a formação de pedras, use o cano de ferro para chegar à passagem. Entre pela abertura na parede, do lado esquerdo.

Areia 1: no corredor fechado, logo após o Save Point.

Areia 2: corra pela parede para chegar ao outro lado do buraco.



"HAD I REALLY SEEN HER?" (7%)

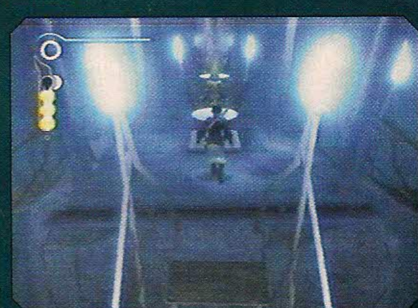
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 4

Areia 1: no corredor fechado, logo depois que a princesa Farah abandonar você.

Areia 2: no segundo andar, após a área que você deve saltar usando os pedaços de vigas.

Areia 3: no alto da plataforma, após você usar uma parede de pedras para alcançar a barra de ferro.

Areia 4: próximo ao Save Point, no final da fase.





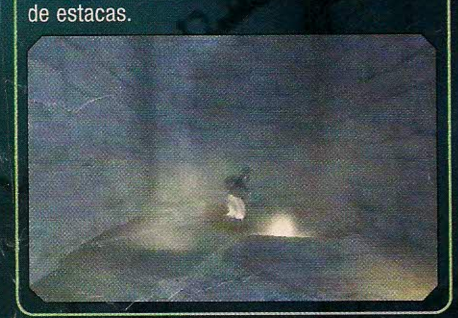
A SECRET PASSAGE (10%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 1

Areia 1: na sala anterior à ponte que desmorona.

THE PALACE'S DEFENSE SYSTEM (12%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

A BOOBY-TRAPPED COURTYARD (14%)
LEF: 1 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: ao lado do Save Point, no início da fase. Fique de frente para a fonte e siga para a esquerda.
Areia 2: no alto da estrutura, pouco depois de subir uma escada (aquela que tem estacas pontudas no piso abaixo).
LEF: procure uma abertura na parede na qual o piso esconde uma armadilha de estacas.



DEATH OF A SAND KING (17%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

"I'LL TRY TO FIND A WAY IN" (19%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: na escada após o Save Point.
Areia 2: na ponte, diante da entrada da sala do Save Point.

CLIMBING THE TOWER (21%)
LEF: 1 / **Areias do Tempo:** 0

LEF: no andar superior. Use a parede para passar pela serra e chegar a uma entrada.

THE WAREHOUSE (24%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: escale a pilha de caixas do lado direito, na área de baixo.
Areia 2: ao sair do lado de fora do palácio, siga para a lateral da escada.

THE SULTAN'S ZOO (28%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

ATOP A BIRD'S CAGE (28%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 1

Areia 1: dentro de uma cela, no alto de uma formação de rocha e coberta por algumas caixas.

CLIFFS AND WATERFALL (33%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 1

Areia 1: em uma plataforma acima da ponte, perto de uma árvore.

THE BATHS (33%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

"THERE'S SOMETHING GLOWING UP THERE" (33%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: ao abrir os três portões, próximo ao Save Point.
Areia 2: no alto da escada de madeira, depois de levar o bloco de pedra para a área anterior.

ABOVE THE BATHS (33%)
LEF: 1 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: depois de subir a escada próximo ao Save Point, chegue até o outro balcão usando o móvel, para ter acesso às colunas no meio da sala.
LEF: logo depois que pegar a nova espada, destrua a porta. Ao descer a escada, destrua a parede rachada do lado direito.
Areia 2: no meio de uma plataforma isolada, no centro da grande área acidentada.



A LONG BURIED SECRET (40%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

DAYBREAK (43%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

A SOLDIER'S MESS HALL (46%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: no alto da plataforma do Save Point (use a parede para chegar a numa barra de ferro e, com essa, chegar na plataforma).
Areia 2: na sala alta, no final de uma longa escada, onde Farah se arrasta para levantar a grade.

THE DRAWBRIDGE (46%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 0

A BROKEN BRIDGE (50%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 2

Areia 1: siga para a esquerda ao sair do Save Point (do lado contrário da fonte).
Areia 1: em uma área isolada, logo após a área onde as plataformas caem.

"I'LL MEET YOU AT THE BATHS" (52%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 3

Areia 1: escondida atrás de uma grade. Ela deve ser pega antes da segunda alavanca ser puxada e a grade se fechar.
Areia 2: do outro lado do grande portão, (aquele que você deve correr para atravessar antes que ele se feche).
Areia 3: dentro da mina, no meio das corredeiras. Está em cima de uma pedra.



WATERFALL (55%)
LEF: 1 / **Areias do Tempo:** 0

A CAVERN OF LADDERS (57%)
LEF: 0 / **Areias do Tempo:** 1

Areia 1: sobre a plataforma, após a primeira área que você deve saltar usando as estalactites.

AN UNDERGROUND RESEVOIR (60%)
LEF: 1 / Areias do Tempo: 2

Areia 1: logo depois de você usar a caixa para alcançar uma plataforma.
LEF: ao se pendurar na corda (aquela com forte intensidade de luz), pule para a passagem ao lado. Use as barras de ferro para chegar à parede acima da plataforma do outro lado e quebre-a.
Areia 2: após sair da fonte, desça para a plataforma logo abaixo.

OUT OF THE WELL (62%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 2

Areia 1: do lado oposto do Save Point.
Areia 2: na câmara que se abre logo após você abrir o portão com uma corda para alcançar os interruptores no alto da parede (aquela com o chão coberto de espinhos).

THE SULTAN'S HAREM (65%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 2

Areia 1: após destruir as três paredes e acionar a alavanca no teto, entre na saleta à direita.
Areia 2: depois de encontrar Farah, procure a passagem oculta atrás das cortinas.

"WHAT DID YOU CALL ME?" (65%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

THE HALL OF LEARNING (69%)
LEF: 1 / Areias do Tempo: 2

Areia 1: em uma plataforma alta, próximo a um conjunto de estacas que se projetam da parede.
LEF: do lado oposto da mesma plataforma anterior, depois da parede com serras. Destrua a parede ao fundo.
Areia 2: em uma área isolada e de difícil acesso, do lado da luz do espelho central.



OBSERVATORY (71%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 1

Areia 1: após a plataforma subir com você, pule para a plataforma adiante e siga para a esquerda.

HALL OF LEARNING COURTYARDS (75%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 2

Areia 1: no final da escada com a armadilha de lâminas giratórias, do lado direito.
Areia 2: ao chegar a uma ponte quebrada (antes do Save Point), desça e siga para o canto esquerdo.

ON THE RAMPARTS (75%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 1

Areia 1: desça a parede da ponte à esquerda, após as árvores.

A PRISONER SEEKING AN ESCAPE (79%)
LEF: 1 / Areias do Tempo: 3

Areia 1: no piso inferior do calabouço, dentro de uma cela, próximo à fonte.
LEF: ao abrir a porta para o corredor, destrua a parede do lado direito.
Areia 2: em uma cela localizada após o corredor que tem duas lâminas que saem da parede (aquele no qual você deve acionar o interruptor na parede do lado oposto).
Areia 3: no alto da plataforma, pouco antes de você correr pelas paredes que acionam as plataformas laterais.



AT LAST WE'RE HERE! (81%)
LEF: 1 / Areias do Tempo: 3

Areia 1: do lado oposto da fonte, no alto da escada quebrada.
Areia 2: do outro lado do portão, após descer a caixa da plataforma.
Areia 3: do outro lado da ponte, no canto à direita.
LEF: quebre a parede rachada no corredor seguinte.

THE HOURGLASS (83%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

Aqui não há itens para encontrar, mas há um puzzle dos mais cabeludos ("salão das portas mágicas"). Veja como solucioná-lo:

1. A partir da porta com a figura de pedra no alto, entre pela quarta porta (no sentindo horário).
2. Você sairá pela segunda porta. Entre pela quinta porta no sentido horário.
3. Você sairá pela quinta porta. Siga até a porta com a figura de estátua no alto e, a partir dela, entre pela terceira porta (no sentido horário).
4. Você sairá pela sexta porta. Siga até a porta com figura de estátua no alto e entre pela primeira porta, à direita. Você será mandado para o andar superior.
5. Nesse andar, entre pela quarta porta à direita.
6. Você sairá pela sétima porta. Agora, entre pela nona porta (a primeira do lado esquerdo da porta com a figura de estátua).
7. Você sairá pela primeira porta. Agora, conte quatro portas para a direita e entre por ela.



THE TOMB (90%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

"FARAH, COME BACK!" (90%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

CLIMBING THE TOWER OF DAWN (93%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

THE SETTING SUN (95%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

HONOR AND GLORY (98%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

HONOR AND GLORY (98%)
LEF: 0 / Areias do Tempo: 0

CONGRATULATIONS! (100%)
Depois de conseguir a porcentagem máxima, você poderá jogar a versão original de **Prince of Persia**, sem dúvida, um dos melhores jogos estilo plataforma de todos os tempos. O game possui dois finais, determinados pelo tempo que você demorar para terminá-lo. Divirta-se!


A NC Games garante sua diversão nestas Férias com produtos Disney:
NC games
Disney INTERACTIVE
Na compra deste jogo você ganha um exclusivo mouse pad Disney.
GAME BOY ADVANCE
Disney's BROTHER BEAR
EVERYONE
E
Disney BROTHER BEAR
GAME BOY ADVANCE
A partir de R$ 169,00

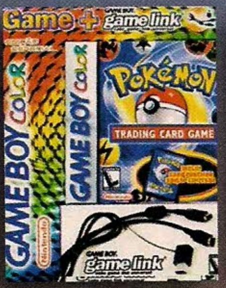


Papai Noel está de férias mas
NATAL RADICAL NC GAMES
NATAL RADICAL NC GAMES • NATAL RADICAL NC GAMES
Game Boy Color
Jogos Originais a partir de
R$ 49,00
Metal Gear com Game Link
Mickey Speedway USA com Game Link
Pica-Pau Racing com Game Link
Pokeemon Puzzle League c/ Game Link
Babe and Friends
4X4 World Trophy
Driver
Mat Hoffman's Pro BMX
Snoopy Tennis
Supercross Freestyle
Looney Tunes Martian Alert
Tetris DX
PROMOÇÃO PRORROGADA POR TEMPO LIMITADO
COMPRE AGORA!
Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.
Você encontra estes jogos nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 •
C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA
COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525
(011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370
LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE
BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 • PRECISÃO SJ
LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ
• UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP.
TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 •
(024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 • WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 •

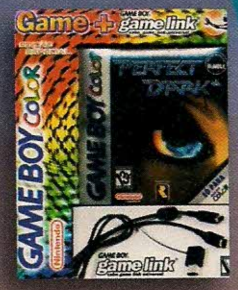
continua dando presente.

NC games


Tony Hawk's Pro Skater c/ Game Link

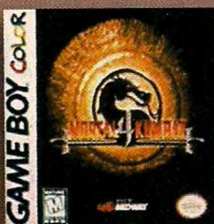

Pokémon Trading Card Game c/ Game Link


Resident Evil Gaiden com Game Link


Perfect Dark com Game Link


Bugs Bunny Crazy Castle


Muppets


Mortal Kombat 4

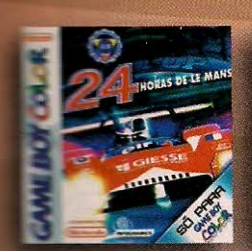
Consulte outros títulos

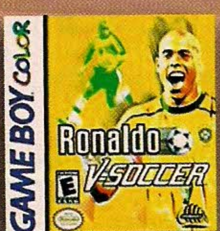


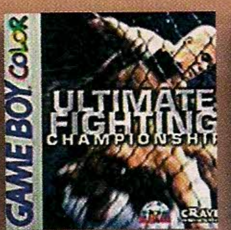
Cadastre sua revenda

Atendimento exclusivo para revendedores

Não atendemos a consumidor final


24 Horas de Le Mans


Ronaldo V-Soccer


Ultimate Fighting Championchip


Tiny Toon Buster Saves the Day





AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272 / 3284-56183 ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860

Design: Ricardo Campos

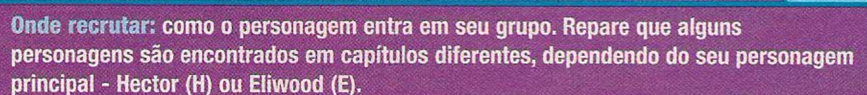


Fire Emblem

Encontre todos os personagens deste épico dos RPGs portáteis

Por Eric Araki

Tudo bem que **Fire Emblem** tem um enredo pouco complexo. Mas o verdadeiro charme do game está no sistema de jogo, nas missões extras e na grande quantidade de personagens com profissões e armas diferentes. E é essa variedade que está tirando as noites de sono dos jogadores. Para não deixar você na mão, preparamos um guia completo que ensina como conseguir todos os personagens do game. Prepare-se!



Nome do personagem

Onde recrutar: como o personagem entra em seu grupo. Repare que alguns personagens são encontrados em capítulos diferentes, dependendo do seu personagem principal - Hector (H) ou Eliwood (E).
Class: a classe do personagem no momento em que ele é encontrado.
Evolução: a classe final da unidade e o item necessário para evoluí-lo.

Lyn

Onde recrutar: une-se automaticamente a você no capítulo 0. Une-se novamente no capítulo 15(E)/16(H)
Class: Lord
Evolução: Blade Lord (Heaven Seal)

Eliwood



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 11(E)/12(H)
Class: Lord
Evolução: Knight Lord (Heaven Seal)

Hector



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 12(E)/11(H)
Class: Lord
Evolução: Great Lord (Heaven Seal)

Sain



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 1. Une-se novamente no capítulo 15(E)/16(H)
Class: Cavalier
Evolução: Paladin (Knight Crest)

Kent

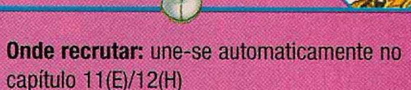


Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 1. Une-se novamente no capítulo 15(E)/16(H)
Class: Cavalier
Evolução: Paladin (Knight Crest)

Marcus



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 11(E)/12(H)
Class: Paladin
Evolução: não tem



Lowen

Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 11(E)/12(H)
Class: Cavalier
Evolução: Paladin (Knight Crest)

Isadora



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 21(E)/22(H)
Class: Paladin
Evolução: não tem

Wallace



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 9. Fale com ele no capítulo 23-1(E)/24-1(H) usando Lyn, Sain, Kent ou Florina, para tê-lo novamente no grupo
Class: Knight
Evolução: General (Knight Crest)

Oswin



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 12(E e H)
Class: Knight
Evolução: General (Knight Crest)

Wil



Onde recrutar: no capítulo 3, entre na casa mais próxima com Lyn para ele se unir ao grupo. Une-se novamente no capítulo 15(E)/16(H)
Class: Archer
Evolução: Sniper (Orion's Bolt)

Rebecca



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 11(E)/12(H)
Class: Archer
Evolução: Sniper (Orion's Bolt)

Louise



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 24(E)/26(H)
Class: Sniper
Evolução: não tem

Rath



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 6. Fale com ele no capítulo 21(E)/22(H) usando Lyn, para tê-lo novamente no grupo
Class: Nomad
Evolução: Nomad Trooper (Orion's Bolt)

Florina



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 3. Une-se novamente no capítulo15(E)/16(H)
Class: Pegasus Knight
Evolução: Falcon Knight (Elysian Whip)

Fiora



Onde recrutar: fale com ela no capítulo 18(E)/19(H) usando Florina
Class: Pegasus Knight
Evolução: Falcon Knight (Elysian Whip)

Farina



Onde recrutar: fale com ela no capítulo 25(H) usando Hector. Pague 20 mil G para ela entrar no seu grupo
Class: Pegasus Knight
Evolução: Falcon Knight (Elysian Whip)

Heath



Onde recrutar: fale com ele no capítulo 21(E)/22(H) usando Eliwood, Lyn, Hector ou Ninian
Class: Wyvern Rider
Evolução: Wyvern Lord (Elysian Whip)

Vaida



Onde recrutar: não mate Vaida no capítulo 24(E)/26(H). Ela se unirá automaticamente no capítulo 27(E)/29(H)
Class: Wyvern Lord
Evolução: não tem

Erk



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 5. Fale com ele no capítulo 14(E)/14(H), usando Sierra ou Priscilla, para tê-lo novamente no grupo
Class: Mage
Evolução: Sage (Guiding Ring)

Pent



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 24(E)/26(H)
Class: Sage
Evolução: não tem

Nino



Onde recrutar: rale com Nino no capítulo 26(E)/28(H), usando Eliwood/Hector ou Lyn
Class: Mage
Evolução: Sage (Guiding Ring)

Sierra



Onde recrutar: fale com ela no capítulo 5 usando Lyn. Une-se novamente no capítulo 13(E)/12(H)
Class: Cleric
Evolução: Bishop (Guiding Ring)

Lucius



Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 7. Fale com ele no capítulo 16(E)/17(H), usando Raven, para tê-lo novamente no grupo
Class: Monk
Evolução: Bishop (Guiding Ring)

Renault



Onde recrutar: no capítulo 30(E)/32(H), visite o vilarejo no canto superior esquerdo do mapa, antes do turno 11
Class: Bishop
Evolução: não tem

Priscilla



Onde recrutar: no capítulo 14(E e H), visite o vilarejo no canto inferior esquerdo do mapa, com Erk
Class: Trombadour
Evolução: Valkyrie (Guiding Ring)

Canas



Onde recrutar: no capítulo 16 Ex(E)/17 Ex(H), fale com Canas, na casa à esquerda do templo
Class: Shaman
Evolução: Druid (Guiding Ring)

Guy



Onde recrutar: fale com ele no capítulo 13 (E e H) usando Matthew
Class: Myrmidon
Evolução: Swordmaster (Hero Crest)

Karel


Onde recrutar: este é o mais complicado. Ele aparece tanto nos capítulos 25-1 e 25-2(E) quanto nos 27-1 e 27-2(H). A cada hora, o modo de recrutá-lo é diferente.
Em 25-1(E): vença apenas um Bishop, Druid ou Sage. Depois do turno 9, Karel aparecerá. Fale com ele usando Eliwood.
Em 25-2(E): abra quatro ou mais portas antes do turno 4. Karel aparecerá. Fale com ele usando Eliwood.
Em 27-1(H): vença mais de dois Snipers, Generals ou Bishops. No turno 10, Karel aparecerá. Fale com ele usando Lyn, Hector ou Eliwood.
Em 27-2(H): abra três ou menos portais antes do turno 4. Karel aparecerá. Fale com ele usando Lyn, Hector ou Eliwood.
Class: Swordmaster
Evolução: não tem

Harken


Onde recrutar: ele aparece tanto nos capítulos 25-1 e 25-2(E) quanto em 27-1 e 27-2(H). A cada hora, o modo de recrutá-lo é diferente.
Em 25-1(E): vença mais de dois Bishop, Druid ou Sage. Depois do turno 9, Harken aparecerá. Fale com ele usando Eliwood, Hector, Marcus, Oswin, Lowen ou Isadora.
Em 25-2(E): abra três ou menos portas antes do turno 4. Harken aparecerá. Fale com ele usando Eliwood, Hector, Marcus, Oswin, Lowen ou Isadora.
Em 27-1(H): vença menos de dois Snipers, Generals ou Bishops. No turno 10, Harken aparecerá. Fale com ele usando Eliwood, Hector, Marcus, Oswin, Lowen ou Isadora.
Em 27-2(H): abra quatro ou mais portas antes do turno 4. Harken aparecerá. Fale com ele usando Eliwood, Hector, Marcus, Oswin, Lowen ou Isadora.
Class: Hero
Evolução: não tem

Raven


Onde recrutar: fale com ele no capítulo 16(E)/17(H) usando Priscilla
Class: Mercenary
Evolução: Hero (Hero Crest)

Dorcas


Onde recrutar: fale com ele no capítulo 4 usando Lyn. Une-se novamente no capítulo 11(E)/12(H)
Class: Fighter
Evolução: Warrior (Hero Crest)

Bartre


Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 11(E)/12(H)
Class: Fighter
Evolução: Warrior (Hero Crest)

Geitz


Onde recrutar: fale com ele no capítulo 23-2(E)/24-2(H) usando Dart
Class: Warrior
Evolução: não tem

Dart


Onde recrutar: se você acessar o capítulo 16 Ex(E)/17 Ex(H), não deixe Dart morrer. Se você não acessar esse capítulo, ele simplesmente se unirá ao grupo no capítulo 18(E)/19(H)
Class: Pirate
Evolução: Berserker (Ocean Seal)

Hawkeye


Onde recrutar: fale com ele no capítulo 22(E)/23(H), usando Eliwood/Hector
Class: Berserker
Evolução: não tem

Matthew


Onde recrutar: une-se automaticamente no capítulo 6. Une-se novamente no capítulo 13(E)/11(H)
Class: Thief
Evolução: Assassin (Fell Contract)



Legault


Onde recrutar: fale com ele no capítulo 19(E)/20(H) usando Eliwood, Hector ou Lin. Fique atento, pois ele fugirá pelo canto superior esquerdo se você demorar muito.
Class: Thief
Evolução: Assassin (Fell Contract)

Jaffar


Onde recrutar: fale com ele no capítulo 26(E)/28(H) usando Nino. Não deixe nenhum dos dois morrerem até o próximo episódio. Ele se unirá definitivamente no capítulo 26 Ex(E)/28 Ex(H)
Class: Assassin
Evolução: não tem

Nils e Ninian

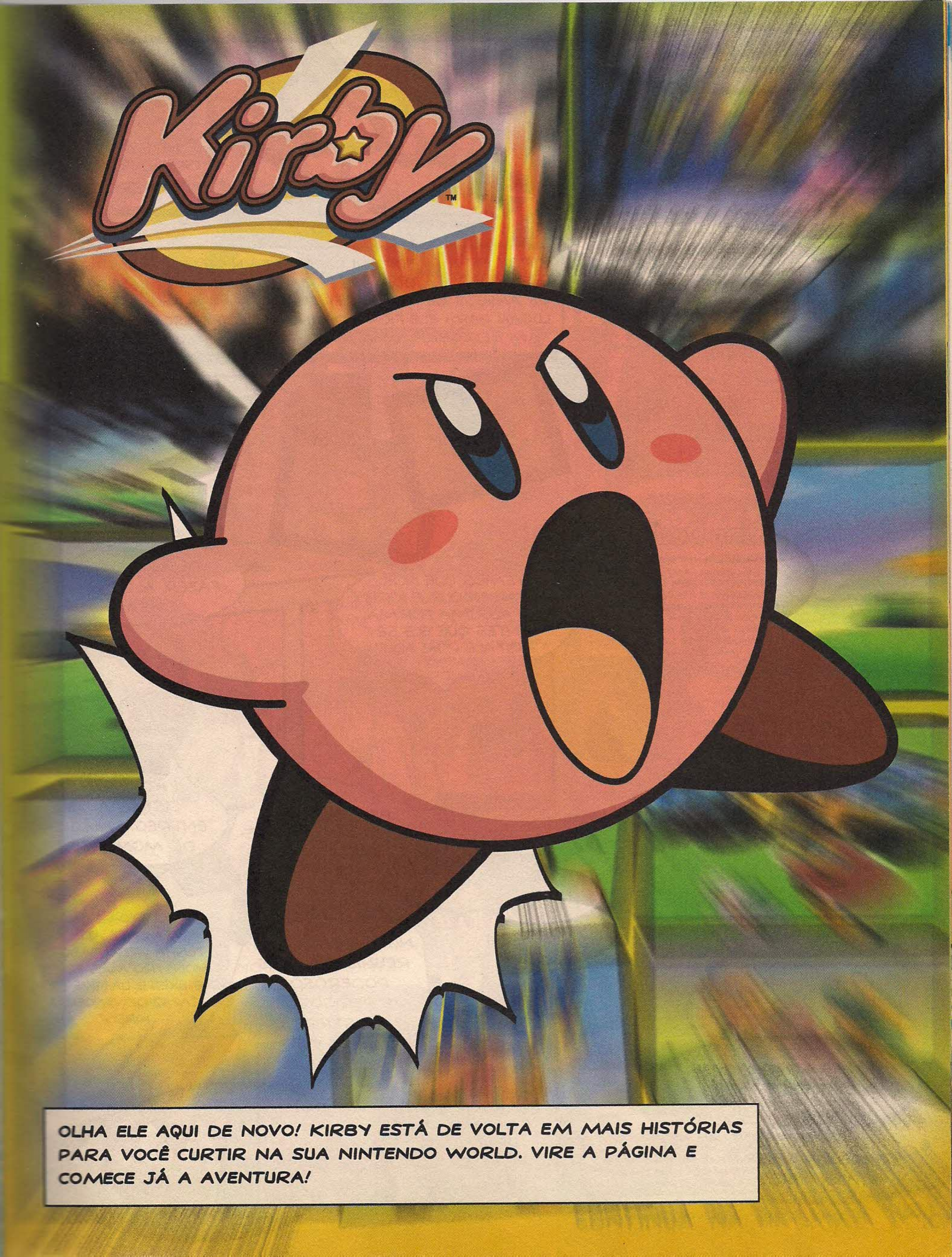

Onde recrutar: ambos dividem os mesmos Status. Ou seja, se você evoluir Nils, Ninian terá os mesmos Status dele. Basicamente, eles são o mesmo personagem: apenas os nomes e o visual são diferentes.
Nils: une-se automaticamente no capítulo 7. Une-se novamente no capítulo 30(E)/32(H).
Ninian: Une-se automaticamente no capítulo 20(E)/21(H).
Class: Bard e Dancer
Evolução: não têm

Athos


Onde recrutar: une-se automaticamente no último capítulo
Class: Archsage
Evolução: não tem

Merlinus

Onde recrutar: ele pode se unir ao time de duas formas:
Se você acessou o capítulo 13 Ex, não deixe ele morrer. Merlinus se unirá automaticamente.
Se você não acessou o capítulo 13 Ex, Merlinus se unirá automaticamente no capítulo 16(E)/17(H)
Class: Transporter
Evolução: Mule Transporter (Lv20)


Kirby™
OLHA ELE AQUI DE NOVO! KIRBY ESTÁ DE VOLTA EM MAIS HISTÓRIAS PARA VOCÊ CURTIR NA SUA NINTENDO WORLD. VIRE A PÁGINA E COMECE JÁ A AVENTURA!



E FIQUE ESPERTO! O ANIME DO KIRBY PASSA DE SEGUNDA A SÁBADO, ÀS 10H30 E ÀS 20H, NO CANAL FOX KIDS! NÃO PERCA ESSA!

Kirby

O CAVALEIRO WARPSTAR EM TREINAMENTO, ACIDENTALMENTE, SE TRANSFORMA NO PROTETOR ROSA DE CAPPY TOWN. EMBORA PAREÇA INOFENSIVO, KIRBY TEM A INCRÍVEL HABILIDADE DE SOPRAR OS INIMIGOS, INALANDO SEUS ATAQUES E OS MANDANDO DE VOLTA PARA ELES.

Tiff

A FILHA DE SIR EBRUM E LADY LIKE É A MAIOR ADMIRADORA DE KIRBY. ELA DÁ O MELHOR DE SI PARA PROTEGER E DEFENDER SEU AMIGO ROSA DOS MONSTROS DO KING DEDEDE. MAS FICA CHATEADA COM O PÉSSIMO HÁBITO QUE KIRBY TEM DE ENGOLIR TUDO O QUE VÊ.

Tuff



O IRMÃO MAIS NOVO DE TIFF ESTÁ SEMPRE PRONTO PARA UMA AVENTURA, EMBORA O KING DEDEDE E SUA LEGIÃO DE MONSTROS NÃO POUPEM ESFORÇOS PARA DERRUBÁ-LO. ELE É QUASE TÃO RÁPIDO E MAL-HUMORADO QUANTO SUA IRMÃ.

King Dedede



O BARULHENTO GOVERNANTE DE DREAM LAND É UM BUFÃO FALASTRÃO COM UM GRANDE PROBLEMA E UM CÉREBRO PEQUENO. TODO MUNDO ACHA QUE DEDEDE É UM MANÉ, E KIRBY, UM HERÓI. ENTÃO, A META DO BANDIDÃO É SE LIVRAR DE KIRBY PARA SEMPRE!



Escargoon



ESTA LESMA LERDA É UM LEAL ALIADO DE KING DEDEDE. ELE SOFRE TANTOS ABUSOS QUANTO ABUSA DOS OUTROS. ELE INSULTA E É INSULTADO, UMA RARA COMBINAÇÃO DE EGOÍSMO, MESQUINHARIA E SORDIDEZ QUE POUCO SE VÊ NOS CAPANGAS DE HOJE EM DIA.

Meta Knight



É O ESPADACHIM ESFÉRICO VESTIDO DE ARMADURA E ENVOLTO EM MISTÉRIO. SERÁ AMIGO OU INIMIGO? DIFÍCIL DIZER, MAS META KNIGHT SABE MAIS DO QUE DIZ... E SUA LIGAÇÃO COM KIRBY GUARDA A CHAVE PARA O ENIGMA DA NIGHT MARE ENTERPRISES.

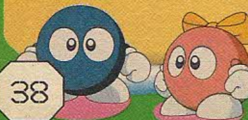
N.M.E. Sales Guy



VOCÊ QUER MONSTROS? ELE TEM MONSTROS! UM VENDEDOR SUPERASTUTO, ESTE HOMEM DE NEGÓCIOS USA ÓCULOS ESCUROS O TEMPO TODO... TALVEZ PARA OCULTAR SUAS INTENÇÕES MALIGNAS. KING DEDEDE É SEU OTÁRIO, DIGO, CLIENTE NÚMERO 1!

FoLolo & FaLala

ESTES OCUPADOS GUARDA-COSTAS AGEM NOS BASTIDORES ENQUANTO TIFF E TUFF LUTAM PARA MANTER KIRBY A SALVO, ELES SÃO A DUPLA PERFEITA: NÃO DÁ PARA IMAGINAR UM SEM O OUTRO.

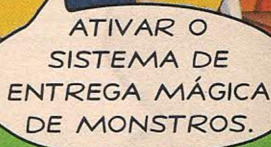


KIRBY ESTÁ PRESO EM CAPPY TOWN GRAÇAS ÀS MÁS INTENÇÕES E À BOA PONTARIA DO KING DEDEDE. ENQUANTO OS AMIGOS DE KIRBY, TIFF E TUFF, TENTAM ACHAR UM LUGAR PARA ELE FICAR, O KING DEDEDE E ESCARGOON TENTAM DESCOBRIR UMA MANEIRA DE DAR SUMIÇO NO KIRBY.

TEMOS QUE FAZER ALGUMA COISA!

TEMOS QUE NOS LIVRAR DAQUELE KIRBY DE ALGUMA FORMA ANTES QUE ELE SE INSTALE POR AQUI!

CLICK!



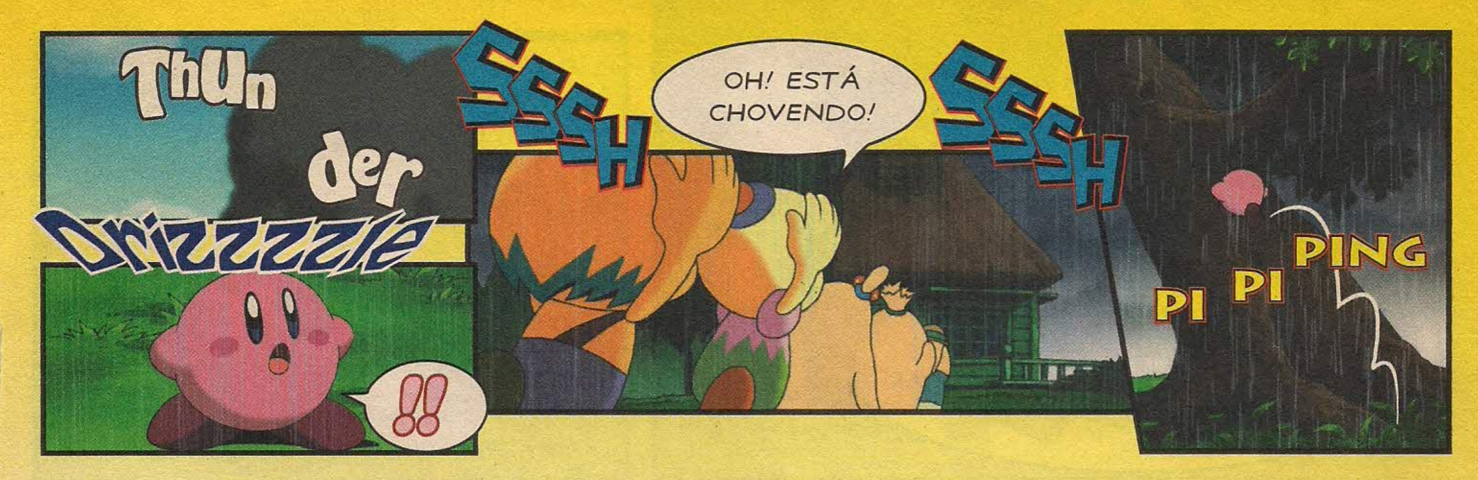


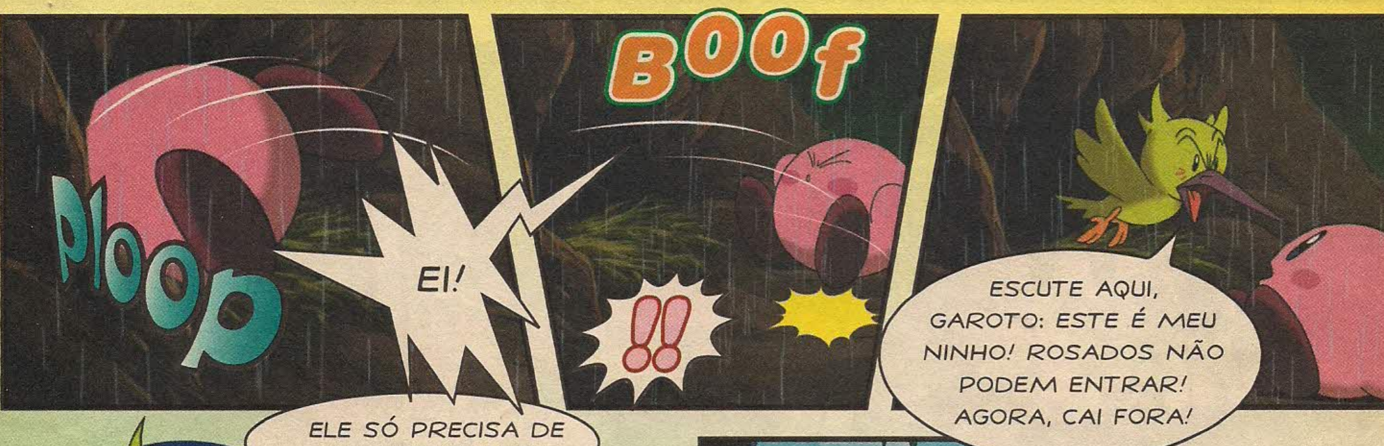
NOSSA EMPRESA REUNIU OS MAIS PODEROSOS E PERIGOSOS MONSTROS E...

NÃO QUERO VER VOCÊ NOVAMENTE ATÉ QUE TENHA PREPARADO O MONSTRO MAIS FORTE QUE EXISTE, UM QUE SEJA CAPAZ DE VENCER O KIRBY!







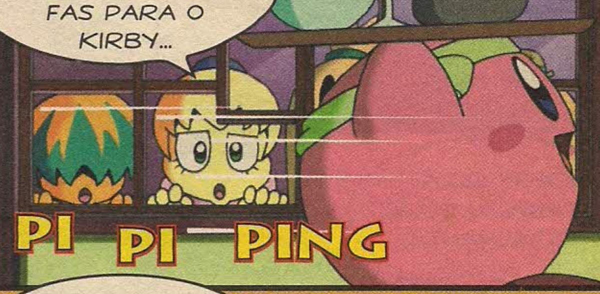


ELE SÓ PRECISA DE UM LUGAR PARA FICAR DURANTE UM TEMPO!

ELE QUE ACHE SEU PRÓPRIO LUGAR!

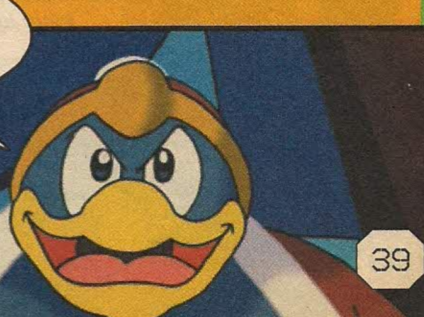
MAIS TARDE, EM UM RESTAURANTE NA CIDADE...

ELE TRABALHARÁ DE GRAÇA E TUDO O QUE VOCÊ DEVE FAZER É ALIMENTÁ-LO E DEIXÁ-LO DORMIR AQUI. ELE NÃO PODE MORAR CONOSCO, POIS KING DEDEDE O ODEIA.



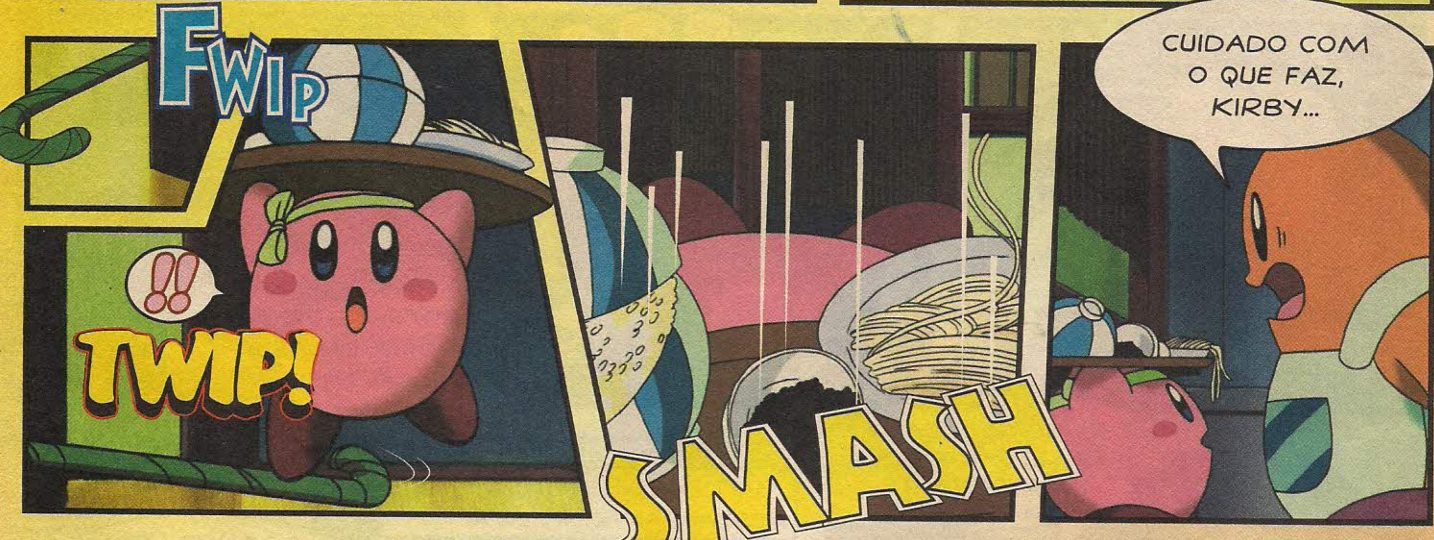


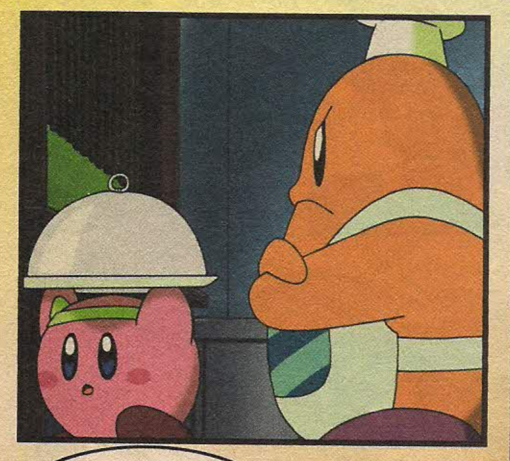


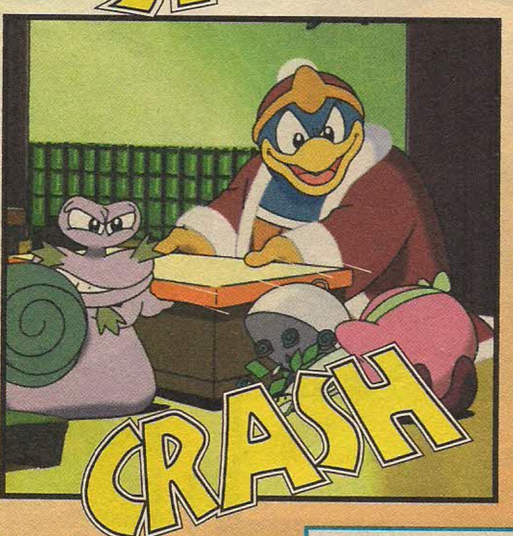














KIRBY ESTÁ DESTRUINDO O MEU RESTAURANTE!

NÃO O CULPE. A CULPA É DO KING DEDEDE E DO ESCARGOON! ELES ATRAPALHARAM O KIRBY!

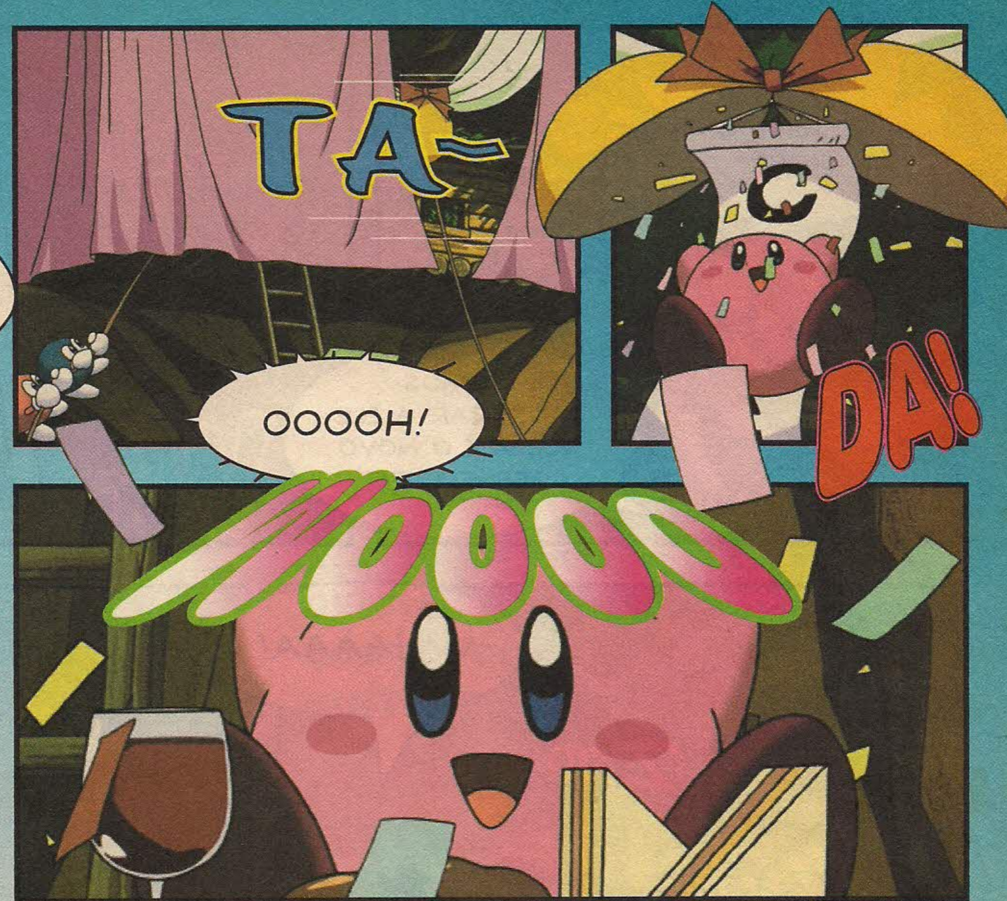
BEM, ISSO PODE SER VERDADE, TUFF, MAS EU NÃO POSSO MANDAR KING DEDEDE EMBORA!

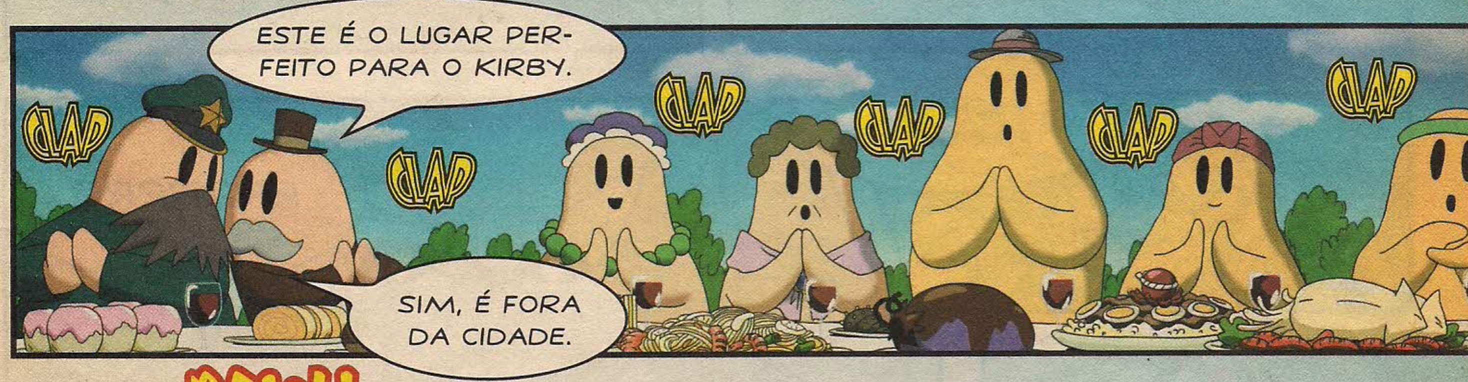



KRACK
ACHO QUE VOU DEITAR UM POUCO.
MAIS TARDE AINDA, NO POSTO DE GASOLINA...
DEIXE ISSO COMIGO, KIRBY!
FLOOM!
EU DISSE "NÃO" E FALEI SÉRIO!
CERTO. O PLANO É ESTE: NÓS VAMOS CONSTRUIR UMA CASA NA ÁRVORE PARA O KIRBY.
MAS ELES TENTARAM EM TODA CAPPY TOWN E NINGUÉM QUER MORAR COM KIRBY!
THUNK THUNK
DESCULPE, TIFF. TOKKORI É UM PÁSSARO VELHO E CABEÇA-DURA. TALVEZ SEJA MELHOR VOCÊ PROCURAR OUTRA ÁRVORE.
THUNK THUNK
VOCÊS NÃO DEVIAM TER DEIXADO KIRBY ACHAR UM LUGAR PARA MORAR!


BEM, SE NÃO POSSO ME LIVRAR DE KIRBY DE UMA MANEIRA LIMPA...
CLICK!
PRRINNG
...VOU TER QUE FAZER ISSO DE UMA MANEIRA SUJA!
KING DEDEDE!
SE ESTIVER PROCURANDO UM MONSTRO, TEMOS ALGO ESPECIAL QUE PODEMOS ENVIAR HOJE.
CLICK!
BOA! MANDE AGORA MESMO!
HUM
ZIP
ZAP
ZAT
Whrrrrr
O QUE É ISSO? UM PESO DE PAPEL?
NÃO, KING DEDEDE. É UM MONSTRO... UM MONSTRO DE DENSIDADE SUPERALTA A QUEM CHAMAMOS DE BLOCKY.
O QUE DEVO FAZER? JOGÁ-LO NA RUA E ESPERAR QUE KIRBY TROPECE NELE?
BRUMBLE
GRRRIND
UAU!

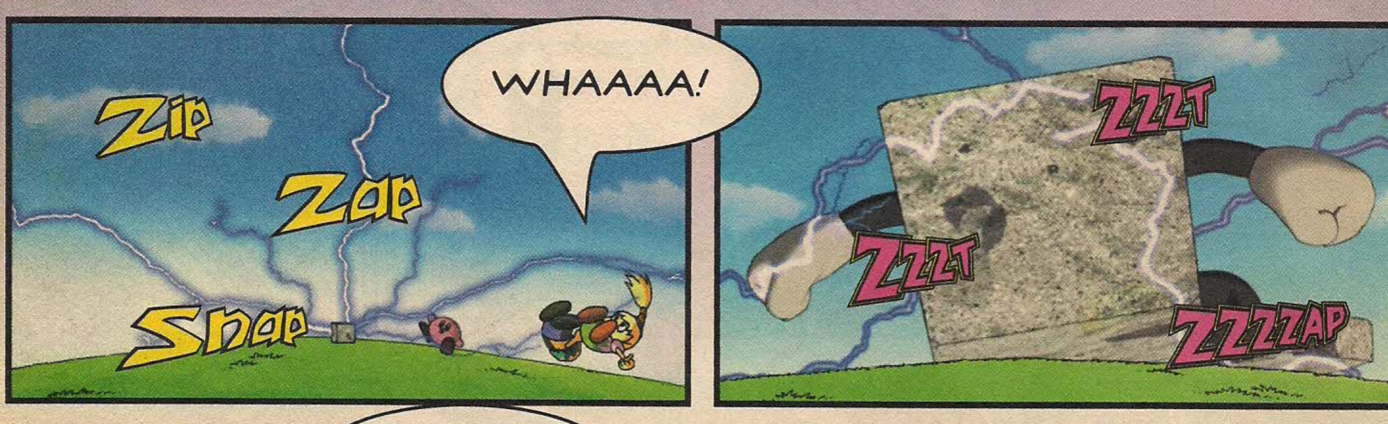

GRAÇAS A VOCÊ E A SEU TRABALHO DURO, NOSSO NOVO AMIGO, FINALMENTE, TEM UM LUGAR PARA MORAR. O GUERREIRO ESTELAR, ATÉ QUE ENFIM, TEM UM LAR.


TA-
DA!
OOOOH!
OOOO


ESTE É O LUGAR PERFEITO PARA O KIRBY.
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
SIM, É FORA DA CIDADE.


POW!
BLAST!!!
AAAAH!
Sizz
zzle
BAM
BOOM
!!





ESPERE PARA VER!

RRRRRRR

!!

BOOM

CONTINUA...



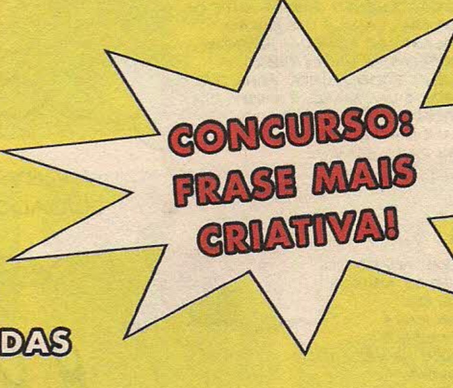
SÓ QUEM TEM AS MAIORES REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR

UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!





NINTENDO WORLD É A REVISTA OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA NINTENDO POWER AMERICANA

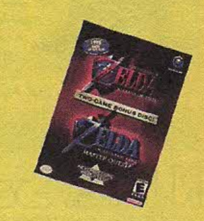


ENCONTRE E INDIQUE ONDE ESTÃO 3 SELOS COMO ESTE C+ EM UMA DAS REVISTAS DE GAMES DA CONRAD,

RECORTE O SELO NO ALTO DESTA PÁGINA,

COMPLETE A FRASE: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS - OSASCO/SP







CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS ENTRE GBAs, GBASP, VOLANTES, JOGOS E MUITO MAIS...

LEIA O REGULAMENTO COMPLETO, CONFIRA OS PRIMEIROS GANHADORES E VEJA OS PRÊMIOS DESTE MÊS NO SITE

WWW.GAMEWORLD.COM.BR







Kirby™

Kirby

O CAVALEIRO WARPSTAR EM TREINAMENTO, ACIDENTALMENTE, SE TRANSFORMA NO PROTETOR ROSA DE CAPPY TOWN. EMBORA PAREÇA INOFENSIVO, KIRBY TEM A INCRÍVEL HABILIDADE DE SOPRAR OS INIMIGOS, INALANDO SEUS ATAQUES E OS MANDANDO DE VOLTA PARA ELES.

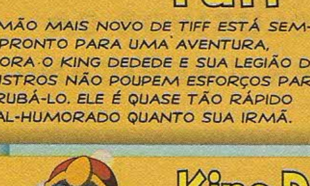


Tiff

A FILHA DE SIR EBRUM E LADY LIKE É A MAIOR ADMIRADORA DE KIRBY. ELA DÁ O MELHOR DE SI PARA PROTEGER E DEFENDER SEU AMIGO ROSA DOS MONSTROS DO KING DEDEDE. MAS FICA CHATEADA COM O PÉSSIMO HÁBITO QUE KIRBY TEM DE ENGOLIR TUDO O QUE VÊ.







O IRMÃO MAIS NOVO DE TIFF ESTÁ SEMPRE PRONTO PARA UMA AVENTURA, EMBORA O KING DEDEDE E SUA LEGIÃO DE MONSTROS NÃO POUPEM ESFORÇOS PARA DERRUBÁ-LO. ELE É QUASE TÃO RÁPIDO E MAL-HUMORADO QUANTO SUA IRMÃ.



O BARULHENTO GOVERNANTE DE DREAM LAND É UM BUFÃO FALASTRÃO COM UM GRANDE PROBLEMA E UM CÉREBRO PEQUENO. TODO MUNDO ACHA QUE DEDEDE É UM MANÉ, E KIRBY, UM HERÓI, ENTÃO, A META DO BANDIDÃO É SE LIVRAR DE KIRBY PARA SEMPRE!





ESTA LESMA LERDA É UM LEAL ALIADO DO KING DEDEDE. ELE SOFRE TANTOS ABUSOS QUANTO ABUSA DOS OUTROS. ELE INSULTA E É INSULTADO, UMA RARA COMBINAÇÃO DE EGOÍSMO, MESQUINHARIA E SORDIDEZ QUE POUCO SE VÊ NOS CAPANGAS DE HOJE EM DIA.

Meta Knight

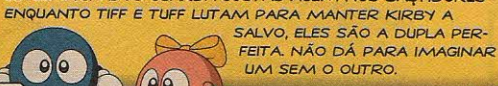
É UM ESPADACHIM ESFÉRICO VESTIDO DE ARMADURA E ENVOLTO EM MISTÉRIO. SERÁ AMIGO OU INIMIGO? DIFÍCIL DIZER, MAS META KNIGHT SABE MAIS DO QUE DIZ... E SUA LIGAÇÃO COM KIRBY GUARDA A CHAVE PARA O ENIGMA DA NIGHT MARE ENTERPRISES.

N.M.E. Sales Guy

VOCÊ QUER MONSTROS? ELE TEM MONSTROS! UM VENDEDOR SUPERASTUTO, ESTE HOMEM DE NEGÓCIOS USA ÓCULOS ESCUROS O TEMPO TODO... TALVEZ PARA OCULTAR SUAS INTENÇÕES MALIGNAS. KING DEDEDE É SEU OTÁRIO NÚMERO 1... QUER DIZER, CLIENTE NÚMERO 1.

FoLolo & FaLala

ESTES OCUPADOS GUARDA-COSTAS AGEM NOS BASTIDORES ENQUANTO TIFF E TUFF LUTAM PARA MANTER KIRBY A SALVO. ELES SÃO A DUPLA PERFEITA. NÃO DÁ PARA IMAGINAR UM SEM O OUTRO.

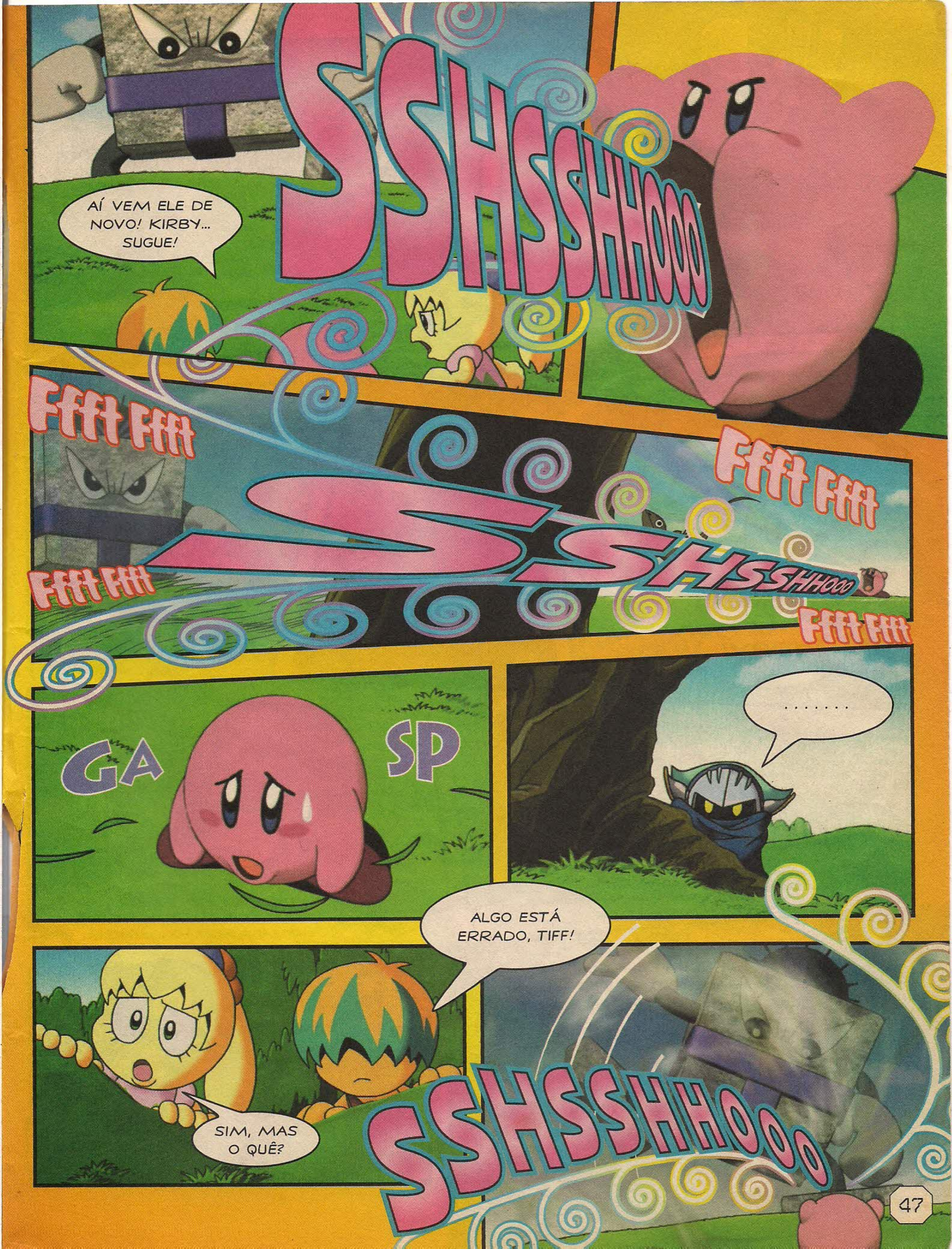


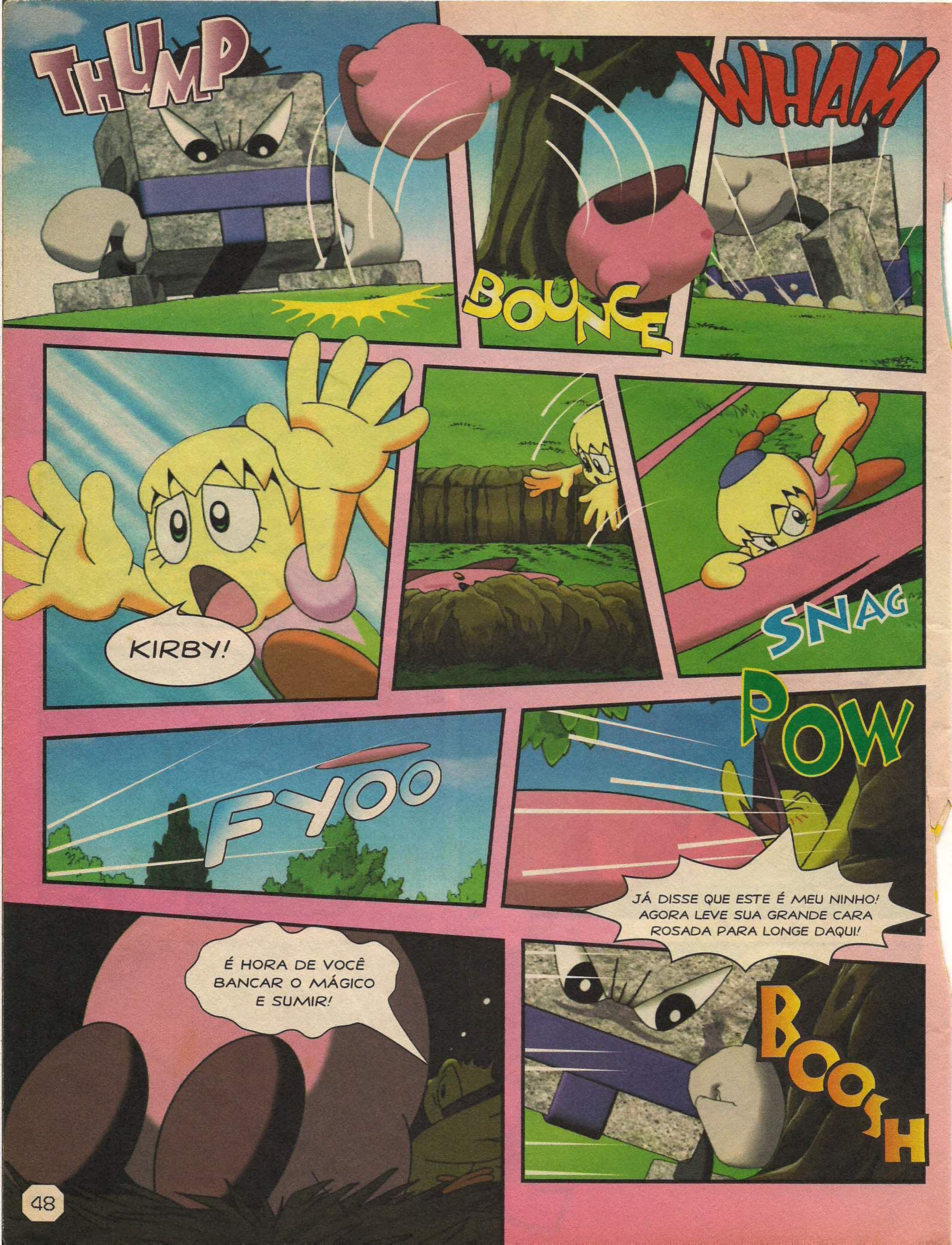
KIRBY ESTÁ COM UM GRANDE PROBLEMA: TEM QUE ENFRENTAR OUTRO DOS MONSTROS DE KING DEDEDE. DESTA VEZ, É UM ENORME LUTADOR DE SUMÔ FEITO DE PEDRA CHAMADO BLOCKY. SERÁ QUE KIRBY VAI TIRAR UMA LASQUINHA DO VELHO BLOCKY? OU SERÁ QUE VAI SER APEDREJADO?








AÍ VEM ELE DE NOVO! KIRBY... SUGUE!
SSHSSHHOOO
Ffft Ffft
Ffft Ffft
SSHSSHHOOO
Ffft Ffft
Ffft Ffft
GA
SP
....
ALGO ESTÁ ERRADO, TIFF!
SIM, MAS O QUÊ?
SSHSSHHOOO



THUMP
BOUNCE
WHAM
KIRBY!
SNAG
FYOO
POW
JÁ DISSE QUE ESTE É MEU NINHO! AGORA LEVE SUA GRANDE CARA ROSADA PARA LONGE DAQUI!
É HORA DE VOCÊ BANCAR O MÁGICO E SUMIR!
BOOSH

CRRR AASH

EI, QUAL É A SUA, MANINHO? EU ESTAVA DO SEU LADO E VOCÊ DERRUBOU MINHA ÁRVORE!

MOMENTOS DEPOIS, ENQUANTO KIRBY E SEUS AMIGOS SE ESCONDIAM DE BLOCKY...

POR QUE SERÁ QUE KIRBY NÃO CONSEGUIU DERROTAR AQUELE BLOCO?

EU POSSO DIZER O PORQUÊ.

SIR META KNIGHT!

SEU OPONENTE É FEITO DE UMA MATÉRIA DE DENSIDADE SUPERALTA. MAS SE CONSEGUIR ENCONTRAR UMA MANEIRA DE TIRAR A FORÇA DE SEUS ADVERSÁRIOS E USÁ-LA CONTRA ELES, KIRBY PODE TRIUNFAR.

DENSIDADE SUPERALTA? O QUE ISSO QUER DIZER?

TIFF, SE META KNIGHT TRABALHA PARA O KING DEDEDE, POR QUE ELE QUER AJUDAR KIRBY?

PODEMOS DESCOBRIR ISSO MAIS TARDE, TUFF. AGORA PRECISAMOS DEIXAR KIRBY EM FORMA PARA UMA REVANCHE!

SSHSSHHOOO

ELE SUGA PEDRAS NORMAIS SEM PROBLEMA.

SSHSHOO

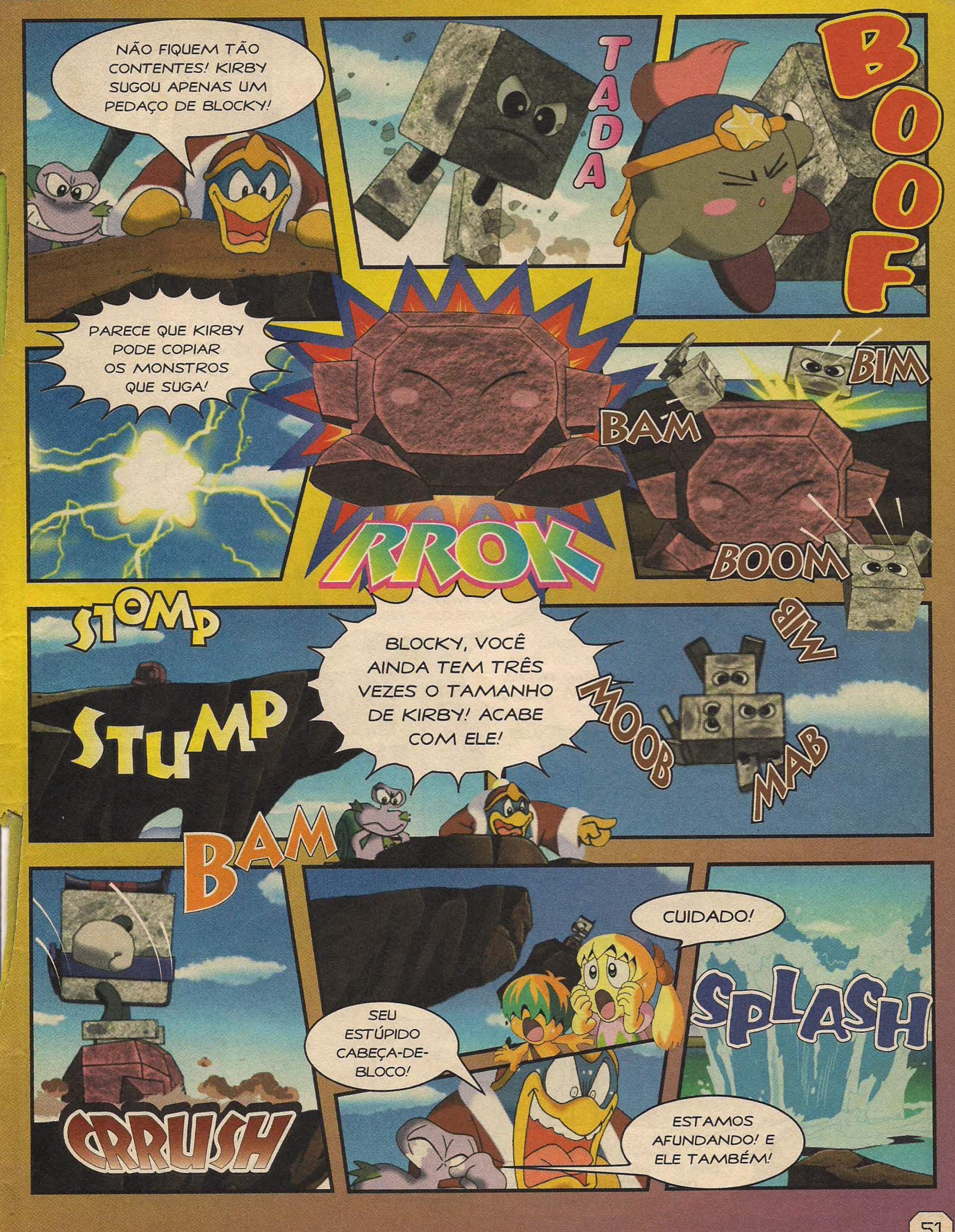
KIRBY TENTE AQUELA GRANDE ALI EMBAIXO!








SEI QUE OUVI UM BARULHO EM ALGUM LUGAR.
KIRBY NÃO FUGIRÁ PARA LUGAR ALGUM QUANDO BLOCKY ACABAR COM ELE!
FAÇA O QUE QUISER, MAS VOCÊ NÃO VAI CONSEGUIR COM QUE KIRBY SAIA DE CAPPY TOWN.
SSHSSHHOOO
VAI KIRBY! VOCÊ SABE O QUE FAZER!
RRRO
OOLL
TUM TUMBLE
TUM TUMBLE
O PESO DO OPONENTE ERA SUA MAIOR FORÇA. AGORA KIRBY TEM A VANTAGEM.
VOCÊ CONSEGUE!
VAI, KIRBY!
SPLIT
SHOOP
HA!
STONE KIRBY!


NÃO FIQUEM TÃO CONTENTES! KIRBY SUGOU APENAS UM PEDAÇO DE BLOCKY!
TADA
BOOF
PARECE QUE KIRBY PODE COPIAR OS MONSTROS QUE SUGA!
RROK
BIM
BAM
BOOM
STOMP
STUMP
BLOCKY, VOCÊ AINDA TEM TRÊS VEZES O TAMANHO DE KIRBY! ACABE COM ELE!
MIB
MOOB
MAB
BAM
CRRUSH
CUIDADO!
SEU ESTÚPIDO CABEÇA-DE-BLOCO!
SPLASH
ESTAMOS AFUNDANDO! E ELE TAMBÉM!


SWIIM
YEAH! VOCÊ CONSEGUIU, KIRBY!
PTOO
GASP
BEM, MAJESTADE, ISSO SERVE PARA MOSTRAR QUE NÃO SE DEVE ACHAR QUE MONSTROS SÃO DUROS COMO PEDRA...
VOU SENTIR SAUDADES DO MEU PEQUENO BLOCKY!
ACHAMOS QUE UM GUERREIRO ESTELAR MERECE UM BOM LUGAR PARA MORAR, ENTÃO, NOS REUNIMOS E CONSTRUÍMOS ESTA CASA!
BEM-VINDO AO LAR, KIRBY!
Z Z Z Z Z
NO FINAL DAS CONTAS, KIRBY CONSEGUIU SUA CASA NA ÁRVORE!
TOKKORI?
ESTA É A CAMA DE KIRBY!
VOCÊ QUER JOGAR KIRBY PARA FORA DA PRÓPRIA CASA?!
ENTREI AQUI PARA VER COMO ERA O LUGAR E ACABEI GOSTANDO, PORTANTO, ESTOU ME MUDANDO PARA CÁ.
FIQUE LIGADO! TEM MAIS KIRBY NA PRÓXIMA EDIÇÃO DA NINTENDO WORLD!


quem é você?
Adquira força para seus Mages, Berserkers e Knights na batalha por Elibe. Monte seu exército. Planeje sua estratégia. Mas não confie em ninguém em Fire Emblem. Somente para Game Boy Advance.
FIRE EMBLEM
Ahoy, laddie!
You don't get seasick, do you?
GAME BOY ADVANCE
Os logotipos © 2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS™, ® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo. www.gameboy.com/fireemblem

Especial 2004 Dicas



Agora é para valer! Nas próximas páginas você confere o que há de melhor em dicas, truques e códigos para GameCube e Game Boy Advance. Pode conferir! São mais de 2004 dicas para você detonar em praticamente todos os games lançados para esses dois consoles! Está na hora da diversão!

GAME BOY ADVANCE

Advance Wars

Resetar um jogo: durante a batalha aperte: Start + Select + B + A.

Deletar bateria de salvamento: segure L + → + Select e ligue o aparelho.

Modo Campaign: complete o modo Campaign, vá para a tela de mapas e compre o Advance Campaign. Segure o botão Select e escolha o modo Campaign. Para jogar em um nível de dificuldade muito superior, o computador usará técnicas mais ousadas e inteligentes. Este truque também abre o personagem Olaf.

Advance Wars 2: Black Hole Rising

Sound Test Room: termine o modo Campaign com um Rank S para habilitar o Sound Test no Store. Você precisará comprá-lo para poder utilizar.

Ilustrações secretas: na Sound Test Room, pressione o botão Select para ver diversas imagens do jogo. Ao todo, são 26 fotos diferentes e você pode navegar por elas apertando o direcional para a direita ou esquerda. Use o botão B para voltar à tela anterior.

Personagens secretos: para habilitar os personagens no modo Store (permitindo que você os compre e os libere para as missões extras), cumpra os requisitos abaixo:

Adder, Lash & Hawke: termine todas as missões da Black Hole Campaign.

Drake & Eagle: termine todas as missões da Green Earth Campaign.

Jess: compre Drake ou Eagle na Store.

Flak: está na área dos Battle Maps. Compre por ali mesmo.

Grit & Olaf: termine todas as missões da Blue Moon Campaign.

Colin: compre Grit ou Olaf no Store.

Kanbei & Sonja: termine todas as missões da Yellow Comet Campaign.

Sensei: na Store compre Kanbei ou Sonja.

Nell: termine todas as missões de todas as campanhas em qualquer dificuldade.

Sturm: termine o modo Campaign com o Ranking S.

Hachi: termine todas as missões de todas as campanhas na dificuldade Hard, ou compre todos os itens da Store.

Aggressive Inline

Todos os personagens: na tela de título, pressione: L, L, B, B, R, R, L, R.

Seleção de fases: na tela de título, pressione: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, B, R.

Alienators: Evolution Continues

Passwords:

Fase	Código
02	MDKMZKCC
03	BHSZSKTC
04	ZKTSHKMC
05	JLPFDKHB
06	HMDBRKCB
07	GLDKLKZB
08	GLPKLKRB
09	GLDJBKKF
10	GLPJBKFF
11	GLDKBKZF
12	GLPKBKRF
13	GLDJLKHD

Atlantis: The Lost Empire

Passwords para todas as fases:

Fase	Código
2	BMQDNPJS
3	BRZSGZDY
4	BVMJFYLG
5	B7JHPMHC
6	C6XQLUNF
Final	COCNQQIY

Batman Vengeance

Passwords:

Ver todas as animações: NORA

Bombas infinitas de fumaça : LSMRTG

Todas as fases no modo Normal (e mais 15 no modo Advance):

Fase	Normal	Advance
02	GOTHAM	WAYNE
03	BATMAN	AMY
04	BARBARA	NYGMA
05	GRAYSON	CARRIE
06	ROBIN	WESKER
07	TIM	BULLOCK
08	BATGIRL	GORDON
09	FRIES	JONES
10	VICTOR	OSWALD
11	ALFRED	TALIA
12	CATWOMAN	MONTOYA
13	JAMES	SCARFACE
14	DRAKE	CREEPER
15	HARVEY	DENT
16	SELINA	KYLE
17	BATARANG	
18	BRUCE	
19	QUINZEL	
20	JACK	
21	EDWARD	

BackTrack

Modo Cheat: pressione o botão Select no menu Dark Side of the Moon, depois aperte L, →, B, L, R, ←, para abrir a opção Build Secret Base. Nessa opção, aperte o botão A e depois insira uma das seguintes passwords:

Todas as armas: WEAP

Munição infinita: AMMO

Invencibilidade: GOD

Boktai: The Sun is in Your Hand

Vença Drácula rapidamente: quando enfrentar o Conde Drácula em pessoa, ande até um teto solar e cubra completamente o sensor de luz solar do cartuchinho. Faça com que o vampirão fique exatamente embaixo do teto solar. Quando isso acontecer, tire a mão do sensor e faça com que a luz começe a entrar pelo teto. Isso fritará Drácula rapidamente. Vale lembrar que esta dica funciona somente em dias de sol forte.

Substituindo a luz solar: se o dia estiver nublado e não houver sol, não se preocupe. Procure uma lâmpada de luz negra. Aproxime o cartucho da lâmpada para o seu medidor de energia solar se encher totalmente.

Boxing Fever

Passwords:

Amador	90HG6738
Contender	H7649DH5
Pro Am	2GG48HD9
Profissional	8G3D97B7
Mundial	B3G58318
Sobrevivente	G51FF888

Breath Of Fire

9999 pontos de experiência e ouro: antes de enfrentar Jade no Obelisk, ele vai fazer uma pergunta e você deve responder Yes. Depois sempre que ele perguntar "Do you want to change your mind?", responda No. Você participará de uma batalha contra um D.Flea, um Crab, um Flower, um G. Slime e um M.Slime, com a vitória você somará 9999 pontos de experiência e o mesmo tanto em ouro.

Boktai

Britney's Dance Beat

Modo Cheat: use a password HMNFK ou NXRFP para liberar todos os níveis e bônus do jogo.

Bruce Lee: Return Of The Legend

Modo Director's Cut: complete o jogo na dificuldade Easy.

Bruce com visual de 1973: complete o jogo na dificuldade Normal.

Visual Dragon: complete o jogo no modo Director's Cut.

Castlevania: Aria Of Sorrow

Passwords:

Jogo sem almas: digite NOSOUL no lugar do nome.

Jogo sem itens: digite NOUSE no lugar do nome.

Jogar com Julius Belmont: complete o jogo com o final bom. Ao iniciar outra partida, entre com o nome JULIUS.

Habilitar modo Hard: complete o jogo com o final bom. Ao iniciar outra partida, escolha entre dificuldade Normal ou Hard.

Habilitar modo Sound: complete o jogo com final bom. Escolha a opção Special e depois a opção Sound.

Habilitar o modo Boss Rush: complete o jogo pelo menos uma vez. Ao iniciar uma nova partida, procure pela opção Special e Boss Rush. Você poderá lutar contra todos os chefes do jogo.

Castlevania: Harmony of Dissonance

Modo Boss Rush: termine o jogo uma vez e esta opção estará disponível na tela de título.

Jogue com Classic Simon: após habilitar o modo Boss Rush faça: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →,



←, →, B, A e Select na tela com o nome Konami. Esse truque habilita a versão antiga de Simon Belmont para o modo Boss Rush.
Teste de som: após terminar o jogo fazendo o terceiro final (em que você salva Lydie e Maxim), a opção Sound Test ficará disponível na tela de menu.

Castlevania: White Night Concerto

Jogar como Maxim Kischine: após terminar o jogo uma vez, digite MAXIM na tela de Enter Name. Este personagem é mais rápido e pode saltar mais alto.
Jogar sem magia: depois de terminar o jogo uma vez, digite NO MAGIC na tela de Enter Name para jogar sem magias.
Dificuldade Hard: após terminar o jogo uma vez, digite HARDGAME na tela de Enter Name para jogar na dificuldade Hard.

Crash Bandicoot: The Huge Adventure

Turbo: termine o jogo uma vez para ganhar a habilidade turbo. Use o botão L para mover-se mais rápido.
Double Jump: detone o N. Gin no segundo andar do estágio do chefe e ganhe o Double Jump.
Super Belly Flop: pegue todos os itens do jogo e você receberá a Super Belly Flop.
Tornado Spin: vença Tiny no terceiro andar do estágio do chefe e ganhe o Tornado Spin.

Cruis'n Velocity

Passwords:

Fase	Código
1	HLDDRTSN
2	HLDDSNST
3	HLDDNRLN
4	HLDDHVGD

Dark Arena

Passwords matadoras: antes de inserir as senhas a seguir, use o código: PWORD.
Modo Deus: S_X_N. Este código vai oferecer energia infinita, todas as armas, todas as chaves, munição ilimitada, todos os mapas e seleção de fases. Atenção: o traço entre as letras significa que você deve dar um espaço entre elas.
Energia infinita: HLGNDSBR
Munição ilimitada: NDCRSDRT
Todas as armas: THRBLDNS
Todas as chaves: KNGHTSFR
Todos os mapas: LMSPLLNG
Pular fase: NFTRWLLH. Vá para a tela do mapa e aperte Select para avançar a próxima fase.
Teste de som: CRSDR. Siga para a tela de opções e selecione Sound FX.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Andar nos telhados: durante o jogo segure L e pressione: A, B, B, A, A, ↑, ↓.

Dinotopia: The Timestone Pirates

Seleção de fases: na tela de título, pressione: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, ←, →, B, Start. Escolha a opção Credits e espere toda a apresentação. Uma nova tela aparecerá e permitirá o acesso às várias fases do jogo.

Donkey Kong Country

50 vidas: selecione Start, ilumine a palavra Erase no próximo menu, mantenha pressionado o botão Select e aperte: B, A, R, R, A, L. Um som confirmará o truque. Você poderá iniciar um jogo novo ou mesmo uma bateria já existente e terá 50 vidas no estoque.
Sair da fase: para sair de fases que você já completou pelo menos uma vez, basta apertar Start para pausar o game e depois pressionar Select.

Doom

Para executar as seqüências dos truques, você deverá estar segurando os botões L + R.
Modo Deus: A, A, B, A, A, A, A, A.
Todas as armas, itens e chaves da fase: A, B, B, A, A, A, A, A .
Invencibilidade: B, B, B, A, A, A, A, A.
Modo frenético: B, A, B, A, A, A, A.
Mapa do computador: B, A, A, A, A, A, A, A.
Roupa radioativa: B, B, A, A, A, A, A, A.
Níveis avançados: A, B, A, A, B, B, A, A (você poderá avançar até cinco níveis).
Fase Tower of Babel: A, B, A, B, A, B, B, A.

Dragon Ball Z Budokai

Habilite o Android 16: termine o episódio Aim For Perfect Form.
Habilite o Android 18: depois de terminar o modo Story, comece novamente o jogo até chegar à Saga dos Andróides. Você encontrará a missão especial Super Saiyan Vegeta. Termine o episódio e habilite 18.
Habilite Cell, Android 17 e Teen Gohan: termine a The Androids Saga.
Habilite Dodoria: derrote Recoome com Vegeta.
Habilite Freiza, Ginyu e Recoome: termine a The Namek Saga.
Habilite Mr. Satan: termine o World Match Tournament na dificuldade Adept.
Habilite Radditz, Vegeta e Nappa: termine a The Saiyan Saga.
Habilite Saiyaman: termine o World Match Tournament na dificuldade Advanced.
Habilite a versão Super Saiyan de Goku: termine a The Namek Saga duas vezes.
Habilite a versão Super Saiyan ability de Vegeta: termine a The Androids Saga duas vezes.
Habilite as versões Super Saiyan e Super Saiyan 2 de Teen Gohan: termine a The Androids Saga duas vezes.
Habilite Super Vegeta: termine o episódio Vegeta's Confidence.
Habilite Trunks: termine o episódio Perfect Form Cell Complete.
Habilite Yamcha: termine o episódio Aim For Perfect Form.
Habilite Zarbon: termine o episódio Vegeta's Attack.

Dragon Ball Z: Taiketsu

Personagens secretos:
Broly: termine o modo Tournament com Boo.
Raditz: termine o modo Tournament com qualquer personagem.

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

Energia infinita: depois de terminar o game uma vez, ao iniciar outra partida o personagem terá energia infinita.
Invencibilidade: isso não é exatamente um truque, mas um defeito (bug) na programção do jogo. Para executar a trapaça, procure algum inimigo que lance magias. Espere pelo seu ataque e voe (botão R) para ir em direção da magia lançada por ele. O ataque fará com que Goku aterrisse, mas o contador de vôo continuará na tela. Você estará invencível. O truque se desfaz quando você passa de uma tela para outra.
Energia fácil: quando seu personagem estiver quase sem energia, salve o jogo e pressione A + B + L + R + Start + Select para resetar o game e voltar com a energia cheia.
Itens infinitos: os itens Herbs e Senzu Beams sempre reaparecem no mesmo lugar quando você entra e sai de uma tela. Você pode ficar entrando e saindo e pegando quantos quiser.

Driven

Todas as pistas e carros: 29801
Stop Car: 07913
Master Car: 62972

Earthworm Jim 2

Password:

Fase	Código
Lorenzo Soil	P9VNL8
Puppy Love (parte 1)	F1LDBZ
Villi People	N8TNL8
The Flying King	J4PJG4
Puppy Love (parte 2)	G2MGD2
Udderly Abducted	K5QJG4J

Ecks vs. Sever

Passwords para ambos os times:

Fase	Ecks	Sever
02	EXTREME	SEVERE
03	EXCITE	SURVIVE
04	EXCAVATE	SAVANT
05	EXCALIBUR	SUFFER
06	EXTORT	SULPHER
07	EXPIRE	SERVE
08	EXACT	SEETHE
09	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

Passwords para o modo Multiplayer:
VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

E.T.: The Extra-Terrestrial

Passwords:
Fase 02: ↑, ↑, A, ↓, ↓, B, R, L
Fase 03: ←, ↑, →, ↓, L, A, R, B
Fase 04: A, ←, B, →, L, ↑, R, ↓
Fase 05: L, R, R, L, A, ↑, B, ←
Fase 06: L, ←, R, →, A, A, B, A
Fase 07: B, R, B, L, A, ↑, B, ↑
Fase 08: ↑, ↑, A, ↓, ↓, ←, A, B
Fase 09: →, B, B, ←, ↑, R, R, L
Fase 10: ←, ←, A, L, →, →, B, R

F-14 Tomcat

Passwords para as categorias Novato e Ás:

Fase	Novato	Ás
02	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
03	GSDF BFPT	KJTR DBPT
04	RRHC FDVM	RVBP ZJVM
05	BPSX FDNF	BMNQ YLNF
06	LDFS DTKQ	LFMS DNBQ
07	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
08	DKXZ GZQK	DKDG BPQK
09	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12	JDZFLKFV	JDPQ MLRT



Final Fantasy Tactics Advance

Continuação de F-14 Tomcat

13	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14	SFGF JHDH	SPXP RGDH
15	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17	DGBV KMNB	BGJK SZPQ
18	KJHG RJCB	PLMN HRTY
19	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21	NHDC DKPM	LCML FLTC

Final Fantasy Tactics Advance

Habilite os personagens secretos: depois de terminar **FFTA** pela primeira vez, você pode começar um novo jogo com os dados do arquivo terminado. Nesse novo game, você terá, além de algumas seqüências extras e missões, a possibilidade de conquistar cinco personagens secretos. Confira abaixo a lista:
Shara: termine a missão A Maiden's Cry, depois entre em alguma cidade.
Ritz: termine a missão Mortal Snow.
Ezel: vá até seu Card Shop e selecione Gossip. Ele falará sobre uma missão. Vá até o Pub e compre a missão Reconciliation. Depois de vencê-la, Ezel virá para seu time.
Babus: termine a missão Left Behind, depois vá para uma cidade. Compre a missão With Babus e vença. Babus entrará no seu time.
Cid: termine todas as 300 missões do jogo. Reserve Missions, e Link Battles não contam.

Final Fight One

Configuração de controle: pause o jogo e segure L+R+B+A.
Segredos: durante o jogo você somará pontos de luta, que servem para abrir alguns segredos. Para habilitar todos os bônus, você precisará juntar 2000 pontos. Veja a ordem em que eles são ganhos.
Vidas extras: na tela de configuração do jogo, você poderá estender o número de vidas até nove.
Seleção de estágio: jogue em qualquer dos seis estágios.
Mudar cores para todos os personagens: habilita novas cores de roupa para todos os personagens e mais os secretos Alpha Guy e Alpha Cody.
Soco automático: segure o botão de ataque e seu lutador dispara os golpes automaticamente.

Golden Sun

Troque o nome dos personagens: quando você escolher um novo nome para Robin, aperte o botão Select três vezes. Entre com um novo nome para Robin e depois execute a seqüência: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, Select, para poder trocar também o nome de Gerald, Ivan e Mary.

Gradius Galaxies

Poder total: pause o jogo e faça: ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A e Start. Você terá todas as armas com o poder máximo. Este truque não poderá ser executado muitas vezes.
Autodestruição: pause o jogo e faça: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start.

GT Advance 2: Rally Racing

Todas as pistas: na tela de título, mantenha pressionados os botões L + B e aperte → no direcional.
Todos os carros: na tela de título, mantenha pressionados os botões L + B e aperte → no direcional.
Todas as peças: na tela de título, segure pressionados os botões L + B e aperte ↑ no direcional.
Modo extra: na tela de título, segure pressionados os botões L + B e aperte ↓ no direcional.

Guilty Gear X

Habilite Dizzy: vença Dizzy em sua versão demoníaca jogando no modo Survival. Alternativamente, vença Dizzy no estágio 10 do modo Arcade.
Habilite Testament: vença Testament em sua versão demoníaca jogando no modo Survival. Alternativamente, vença Testament no estágio 9 e Dizzy no estágio 10 do modo Arcade.
Modo Extra: jogando no modo Survival, detone os lutadores em suas versões demoníacas e habilite o modo Extra. Neste modo, você poderá executar novos movimentos e especiais.
Modo Original: termine o jogo no modo Survival e abra o modo Original.
Mudar a roupa: na tela de seleção de personagens, pressione Start ou Select quando escolher seu lutador.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

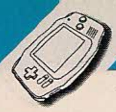
Todos os sapos de chocolate:
1º: Recupere o sapo de Neville.
2º: Fale com Fred Weasley, siga pela porta da esquerda e abra o baú.
3º: Abra o segundo baú que está no grande salão.
4º: Nos terrenos de Hogwarts, siga pelo caminho de pedra e, ao chegar à próxima tela, vá para a direita. O sapo está dentro do baú.
5º: Abra a terceira porta do jogo usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
6º: Abra a quinta porta do jogo, coloque o bloco com asas próximo à plataforma, suba e abra o baú.
7º: Depois de aprender o feitiço Alohomora, vá para a porta dourada, acione os botões que lá se encontram e uma porta se abrirá. Pegue o sapo dentro do baú.
8º: Entre na biblioteca, queime a teia que está bloqueando a porta e abra o baú.
9º: Na biblioteca, pressione o botão no centro da sala, siga pela porta recém-aberta, abra o segundo baú e pegue o sapo.
10º: Fale com a Murta-que-Geme, pegue o corredor que leva para o norte e abra a porta dourada. Siga pela porta que está na parte inferior da tela e pegue o item dentro do baú.
11º: Pegue o feitiço Skurge e retorne para a sala Comunal da Grifinória. Siga para a direita, abra a porta bloqueada e pegue o sapo no baú.
12º: Abra a terceira porta do jogo usando o feitiço Avifors e siga para a esquerda. Entre pela porta logo depois da área com as armaduras douradas e, depois, siga pela porta da esquerda. Acione o botão e entre na próxima sala para pegar outro sapo dentro do baú.
13º: Abra a quinta porta do jogo usando o feitiço Avifors. O sapo está dentro do baú.
14º: Encontre esse sapo no canto superior direito da área dos Terrenos de Hogwarts.
15º: Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Prossiga pelo corredor até encontrar dois blocos. Posicione os blocos nos botões, entre na sala, abra o baú e consiga outro sapo.
16º: Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Prossiga pelo corredor até encontrar dois blocos. Entre na porta que está acima, abra a caixa e pegue o sapo.
17º: Abra a porta dourada no sexto andar, queime a teia e acione o botão. Siga pelo corredor até encontrar o primeiro quadro, entre na porta ao lado dele e coloque a cadeira sobre o botão, para ter acesso ao baú premiado.
18º: Abra a porta trancada do quinto andar e encontre a passagem secreta na parede com um bloco quebrado. Acione o botão, entre na sala, abra o baú e pegue o sapo.
19º: Abra a porta trancada do quinto andar e entre pela porta que está à direita. Entre na porta no final do corredor, em seguida, na porta que está na parte inferior da tela, e abra o baú.
20º: Na sala de leitura, dispare o feitiço Avifors nas estátuas que estão na parte superior da tela. Siga passando pelos obstáculos até chegar à porta trancada. Abra a porta, acione o botão, abra o baú e pegue o sapo.
21º: Após ter transformado as estátuas da ala leste em pássaros (com o feitiço Avifors), siga para a esquerda na Sala Comunal da Grifinória e abra a porta dourada. Abra o baú que está na parte superior da tela e pegue o sapo.
22º: No segundo andar, entre na porta que leva ao corredor do banheiro onde está a Murta-Que-Geme, e no corredor, use o Skurge para abrir a porta bloqueada. Agora é só pegar o sapo dentro do baú.
23º: Acione o botão que fica na sala onde você salvou Colin Creevey. Na próxima sala, siga o caminho pelas plataformas da esquerda, acione outro botão e entre em outra sala para pegar esse sapo.
24º: Passe pelo corredor que é vigiado por Filch, entre na próxima sala e mate os inimigos voadores para abrir a porta. Vá para a esquerda e acione o botão. Siga para a direita e abra o baú para pegar o sapo.
25º: Nessa mesma sala, empurre o barril sobre o botão, siga para a próxima sala e mate o Trasgo. O sapo está dentro do baú.
26º: Na sala de Dumbledore, siga para a direita, transforme as estátuas em pássaros e siga pela porta para pegar o último sapo do jogo.

Consiga as 50 Golden Stars
1º, 2º e 3º: Após pegar o feitiço Wingardiun Leviosa suba na mesa e destrua o pote, siga para o meio da sala e pegue o item entre os espinhos e abra o guarda-roupa para pegar a terceira estrela.
4º e 5º: Após abrir a primeira porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
6º: Após abrir a segunda porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
7º, 8º, 9º, 10º, 11º, 12º, 13º e 14º: Após abrir a terceira porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
15º e 16º: Após abrir a quarta porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
17º, 18º, 19º, 20º, 21º, 22º, 23º e 24º: Após abrir a sexta porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa (para a 18ª estrela, procure no quadro da parede).
25º: Após abrir a sétima porta usando o feitiço Wingardiun Leviosa.
26º: Após pegar o feitiço Avifors procure no quadro para achar o feijão.
27º e 28º: Após abrir a primeira porta usando o feitiço Avifors. Destrua a estátua e suba na plataforma para pegar outra estrela.
29º, 30º e 31º: Após abrir a segunda porta usando o feitiço Avifors. Alinhe os blocos sobre os botões e pegue a estrela na passagem aberta.
32º, 33º, 34º, 35º, 36º, 37º, 38º, 39º, 40º, 41º, 42º, 43º, 44º e 45º: Após abrir a terceira porta usando o feitiço Avifors, siga para a direita e transforme a pedra para pegar o item. Acione o botão, entre na sala e pegue outra estrela. Siga para a esquerda e queime a teia usando o feitiço Incêndio. Pegue três estrelas em frente à armadura dourada. Abra a porta atrás das armaduras douradas, desça e pegue a estrela que está dentro do baú. Abra a porta que está à esquerda e pegue outras duas estrelas. Acione o botão da sala onde você pegou a estrela anterior. Vá para a sala que está ao lado e pegue a estrela no canto inferior direito. Passe novamente pela porta logo depois das armaduras douradas e pegue outras quatro estrelas no lado inferior esquerdo.
46º, 47º e 48º: Após abrir a quarta porta usando o feitiço Avifors (duas estrelas), procure na área escura do lado esquerdo da parede para encontrar uma passagem secreta e pegue outra estrela.
49º e 50º: Após abrir a quinta porta usando o feitiço Avifors (penúltima estrela), desça para a outra sala e abra o baú para pegar a última estrela do jogo.


Harvest Moon

Harvest Moon: Friends of the Mineral Town

Case-se com a Spring Goddess: nesta versão de **Harvest Moon**, você pode se casar não apenas com as meninas da cidade, mas também com a deusa do Lago.



Ela possui um medidor de afinidade como qualquer outra garota, mas ele não é mostrado no jogo. Para elevar esse medidor, siga os seguintes passos:

- Pesque todos os tipos de peixes, incluindo as seis espécies de Kings Fishes.
- Produza e venda pelo menos um exemplar de cada plantação.
- Pegue todas as Goddess Jewels e receba o Goddess' Treasure.
- Consiga muitos pontos no Pedometer, andando para todos os lados.
- Consiga a Big Bed para a sua casa.
- Tenha pelo menos um de cada metal nas minas.
- Esteja solteiro no quinto ano de sua fazenda.

Você saberá que está agradando à deusa quando ela aparecer e elogiar seus esforços. Quando os quatro primeiros anos da fazenda passarem, e você tiver um nível de afinidade alto com a deusa, jogue a Blue Feather no lago. Se tudo der certo, ela se casará com você!

He-Man: Power of Grayskull

Passwords:

Fase	Código
2	HmncLDnT
3	HvDnBTTA
4	vLnTFFAT
5	FhsmBsHs
6	BHLDnGTL
7	ThnkyHmn
8	ThsnastA
9	DmGABsGv
10	wTcHTHmn
11	FLLYASTA
12	DmGSHAnS
13	WakLkDmG

Hot Wheels Burnin' Rubber

Novos carros: para cada vitória nas diferentes pistas do jogo, um novo carro será habilitado.

Ice Age

Passwords:

Fase	Senha
02	PBBQBB
03	QBCQBB
04	SBFQBB
05	DBKQBB
06	NBTQBB
07	PCTQBB
08	RFTQBB
09	CKTQBB
10	MTTQBB

Seleção de fases: NTTTTT

Galeria de imagens: MFKRPH

Iridion 2

Passwords:

Fase	Easy	Advanced
02	SBJS5	9PTBY
03	0CRT5	TYHLY
04	T3KG3	9VDBW
05	93PNV	SLZGW
06	95FN3	TDZQ4
07	5MYCX	5M!H6
08	6C3L5	N59G6
09	PW3NX	558GY
10	649QV	54!H4
11	NFK2V	PCGZW
12	5DS2V	NPH74
13	!GDV5	9GF46
14	T7H8X	SOL46
15	!9R0X	4RC8!
FINAL	4RC8!	4RC8!

Vitrola musical: CH4LL

Jackie Chan Adventures: Legend Of The Dark Hand

Modo Cheat: na tela com as palavras Press Start, segure R e pressione B, A, ←, ↓, ↑, →. Esta seqüência vai liberar todas as fases e Scrolls.

Jimmy Neutron: Boy Genius

Passwords:

Fase	Easy	Hard
Asteroids	WM5DR5H3MCLB	2040YL61TT0T
Yokian Moon	KVZQG3Q50LZG	GGP6WCC273-3
Yolkus:	51867F7MJ5YP	2H?-!L81TT0K
Yokian Palace	MMS-KXBVC4FS	+R6H!L91TT0F
Dungeon	N?+94T1?DJXW	456N$DWBWM?F
Poutra	939BSYT41N0Z	XZ16F2F8NS$!
King Goobot	BD5VVRDF3GXV	GRZB87HNYFR2
Final	3L!VPH26V7$8	+CLT3LD1TTSF

Kelly's Slater Pro Surfer

Manobras de estilo:

Air Walk: (no ar) ←, ← + botão de Carve
Alley-oop: (no ar) ↓, ↓ + botão de Carve
Back Flip: (no ar) ↑, ↓ + botão de Carve
Blown Out: (no ar) ↑, ↑ + botão de Carve
Caveman: ↓, ↑ + botão de Slide
Cheater's Five: ↑, ↑ + botão de Grab
Coffin: ↓,↓ + botão de Slide
Cross Air: (no ar) ↑, ↓ + botão de Grab
Cruiser: ↑, ↓ + botão de Grab
Darkslide: ↑, ↓ + botão de Slide
Front Flip: (no ar) ↓, ↑ + botão de Carve
Hang Ten: ↑, ↑ + botão de Slide
Helicopter: (no ar) →, → + botão de Carve
Indian: (no ar) →, ← + botão de Carve
JC Air: (no ar) ←, → + botão de Carve
Lawndart: ↑, ↓ + botão de Slide
Left Flip: (no ar) →, ←
Manual: ↑, ↑ + botão de Carve
Monkeyman: (no ar) ↓, ↓ + botão de Grab
Nac Nac: (no ar) ←, ← + botão de Grab
Right Flip: (no ar) ←, → + botão de Carve
Rodeo Clown: (no ar) ↑, ↑ + botão de Carve
Shove It Ollie: ↑, ↓ + botão de Carve
Sunchild: (no ar) ↓, ↑ + botão de Grab
Superman: ↓, ↑ + botão de Grab
Tweaker: (no ar) →, → + botão de Grab

King Of Fighters EX

Habilitar Geese: termine o jogo usando o time Fatal Fury.

Habilitar Iori: termine o jogo usando o time Hero.

Extra Strikers: complete o game usando qualquer time e habilite K', Maxima e Vanessa como novos Strikers.

Kirby: Nightmare In Dreamland

Modo Boss: termine o jogo uma vez para habilitar o modo Boss. Esta opção ficará disponível no menu de minigames.

Modo Extra: termine o modo Adventure com 100% para abrir a opção Extra.

Modo Meta-Knight: termine o modo Extra com 100% e você habilitará o modo Meta-Knight no menu de minigames.

Konami Collector's Series: Arcade Advanced

Modo de alta resolução para o game Frogger: na tela de título do game Frogger, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Modo de alta resolução para o game Gyruss: na tela de título do game Gyruss, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Vida extra para o game Rush N' Attack: na tela de título do game Rush N' Attack, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Modo de alta resolução para o game Scramble: na tela de título do game Scramble, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Fase-bônus para o game Time Pilot: na tela de título do game Time Pilot, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Uma fase com cenário pré-histórico aparecerá durante o jogo.

Novos lutadores para o game Kung Fu: na tela de título do game Kung Fu, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Encontre os lutadores secretos no modo Versus.

Lady Sia

Fases de bônus: consiga a qualificação Perfect em cada um dos quatro reinos, para habilitar as fases-bônus.

Lego Bionicle: Tales Of The Tohunga

Passwords para minigames:

Gali	9MA268
Kopaka	V33673
Lewa	3LT154
Onua	8MR472
Pohatu	5MG834
Tahu	4CR487

Lunar Legend

Teste de som: complete o game uma vez e habilite as opções Sound Test e Music Test.

Recuperar os pontos de energia e magia: quando estiver precisando recuperar a energia ou mesmo a magia de seus personagens, salve o jogo e desligue o GBA. Quando ligar novamente faça o Load da bateria em questão e você verá que seus pontos de HP e MP foram recarregados.

Medal Of Honor: Underground

Passwords:

Fase	Código
01	TRILINGUE
02	SQUAME
03	REVOLER
04	FAUCON
05	UNANIME
06	ROULIS
07	RELAVER
08	POUSSIN
09	PANOPLIE
10	NIMBER
11	NIAIS
12	KARMA
13	INCISER
14	GADOUE
15	FUSETTE
16	EXCUSER
17	ENRICHIR

Modo Deus: MODEDEDIEU

Mega Man Network Transmission

Pegue o chip secreto Zero: para consegui-lo, você precisa realizar uma missão pouco antes de enfrentá-lo. Vá para a Global Area 1 e



Kirby: Nightmare In Dreamland

vasculhe pela parte inferior esquerda. Você encontrará um item amarelo e gigante lá. Para pegá-lo, você precisa seguir pelo caminho debaixo do Navi verde, que indica a entrada da Undernet. Mega dirá que se trata de um dado, mas que ele não consegue ler o que há nele. Lan então enviará o item para seu pai. Continue normalmente o jogo e derrote Zero. Em vez de matá-lo, o pai de Lan aparecerá e dirá que aquela era um backup de Zero, e que podia ser restaurada para que o Navi volte a ser bom. Cheque seu mail e você receberá o Z-Saber e seu chip, Zero. Com ele, você poderá invocá-lo nas batalhas para causar um grande dano aos inimigos.

Combine os Chips: siga a receita para conseguir chips ainda mais poderosos.

Big Heart: Repair + Recov300 + Roll
Double Hero: CustSwrd + VarSwrd + ProtoMan
Dream Sword 1: Sword + WideSwrd + LongSwrd
Dream Sword 2: FireSwrd + AquaSwrd + ElecSwrd
Dream Sword 3: FireBlde + AquaBlde + ElecBlde
Giga Burst: Spreader + Bubbler + HeatShot
Greatest Bomb: LilBomb + CrosBomb + BigBomb
Guts Shoot: MetGuard + DashAtk + GutsMan
Machine Punch: GutPunch + ColdPnch + DashAtk
Star Shower: SoniSlsh + GravHold + StarArro
Stream Arrow: DoubNdl + TripNdl + QuadNdl
Zero Counter: HiGuard + ZetSaber + Zero
Zeta Cannon: Cannon + HiCannon + M-Cannon
Zeta Ratton: Ratton1 + Ratton2 + Ratton3

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Krypt Kodes: veja os bônus que serão encontrados dentro dos respectivos túmulos:

Prissy Kitana	AA
Kitana	AB
Diva Li Mei	AC
Arena: The Portal	AD
Teset de força	AE
+ 50 Koins	AF
Reptile Scorpion	AG
Commando Jax	AH
Quan Chi	AI
Goth Kung Lao	AJ
Golden Rose Kung Lao	AK
Fly Girl Sonya	AL
Goth Frost	AM
Anime Sonya	AN
Chrome Jax	AO
Arena: House of Pekara	BA
Reaper Scorpion	BB
Smoke Scorpion	BC
Sub-Zero	BD
Goth Scorpion	BE
Irish Rose Li Mei	BF
Gamma Jax	BG
Goth Kenshi	BH
Free test your might	BI
Arcade Mode Arena	BJ
Anime Kano	BK
Kry Baby Kung Lao	BL
Flaming Frost	BM
Goth Quan Chi	BN
Thermal Mode	BO
Ermac Scorpion	CA
Hippy Li Mei	CB
Goth Shang Tsung	CC
Evergreen Shang Tsung	CD
+ 500 Koins	CE
Vlad Shang Tsung	CF
Armored Kenshi	CG
Skin-Suit Kitana	CH
Purple Quan Chi	CI
Anime Scorpion	CJ
Demon Quan Chi	CK
Suntan Quan Chi	CL
Black Knight Kenshi	CM
Stone Sub-Zero	CN
VB Mode	CO
Patriot Kano	DA
Icy Frost	DB
Denim Dream Kano	DC
Akano Kano	DD
Goth Kitana	DE
Wood Shaman Kung Lao	DF
Colorblind Kenshi	DG
Handyman Shang Tsung	DH
Technicolor Shang Tsung	DI
Reaper Quan Chi	DJ
Anime Kitana	DK
+ 200 Koins	DL
Royal Shang Tsung	DM
Scorpio Sub-Zero	DN
Goth Sonya	DO
Goth Jax	EA
Anime Li Mei	EB
Anime Quan Chi	EC
Anime Kung Lao	ED
Anime Frost	EE
Jade Kitana	EF
Rogue Sonya	EG
Xeno Kano	EH
Justice Kenshi	EI
Anime Shang Tsung	EJ
White Kight Kenshi	EK
Undercover Jax	EL
Snowy Frost	EM
Goth Li Mei	EN
Kano	EO
Hyper Blue Frost	FA
Krypt Rayder Sonya	FB
1000 Koins	FC
Mandarin Li Mei	FD
Solid Kenshi	FE
Shang Tsung	FF
Patriotca Li Mei	FG
80's Sonya	FH
Private Kano	FI
Gold Quan Chi	FJ
Arena: The Swamp	FK
Red Sonya	FL
Krazy Survival Kolors	FM
Scorpette Frost	FN
Anime Jax	FO
Golden Jax	GA
Happy Raver Frost	GB
Anime Sub-Zero	GC
+ 100 Koins	GD
+ 250 Koins	GE
Farenheit Sub-Zero	GF
Anime Kenshi	GG
Captain Sub-Zero	GH
Goth Sub-Zero	GI
Alien Quan Chi	GJ
Goth Kano	GK
Black Jax	GL
Kung Pao Kung Lao	GM
Reaper Kung Lao	GN
Parliament Shang Tsung	GO
Celcius Scorpion	HA
Krazy Kredits	HB
Wild West Kung Lao	HC
Leather Kitana	HD
Arena: Spy Facility	HE
Iced Sub-Zero	HF
classic Mode	HG
Night Vision Mode	HH
Lace Kitana	HI
Lemon Li Mei	HJ
Storm Scorpion	HK
Classic Sonya	HL
Disco King Kano	HM
Reaper Sub-Zero	HN
Tart Kitana	HO

Habilitar Kano: complete o modo Arcade jogando na dificuldade Hard.
Habilitar Kitana: complete o modo Arcade jogando na dificuldade Very Easy.
Habilitar Quan Chi: complete o modo Arcade jogando na dificuldade Very Dificult.
Habilitar Shang Tsung: complete o modo Arcade jogando na dificuldade Dificult.
Habilitar Sub Zero: complete o modo Arcade jogando na dificuldade Normal.
Fatalities (para todas as seqüências, considere que o personagem está posicionado do lado direito da tela):

Frost: ↓, ↓, ↓.
Jax: ↑, ↑, A.
Kano: ←, ←, →, A.
Kenshi: ↓, ↓, B.
Kitana: ↓, ↑, A.
Kung Lao: →, ←, B.
Li Mei: ↓, ↑, A.
Quan Chi: ←, ←, A.
Scorpion: →, ←, A.
Shang Tsung: ↑, ↓, ↑, A.
Sonya: ←, ←, B.
Sub-Zero: ↑, ↑, A.

Transformações para Shang Tsung:
Frost: ↓, ↓, L.
Jax: →, →, L.
Kenshi: ↓, ↓, ←, L.
Kitana: ↓, ↓, ↑, L.
Kung Lao: →, ←, L.
Li Mei: ↑, ↑, L.
Quan Chi: ←, →, ←.
Scorpion: ←, ←, L.
Sonya: ↓, →, L.
Sub-Zero: ↑, ↓, L.

Motocross Maniacs Advance

Habilite Touro Dave: vença a classe Advance do campeonato.
Habilite Rob Omega 0605: vença a classe Expert do campeonato.

No Rules

Passwords:

Chefe	Código
Chefe 1	13TYNLP18J34
Fase 2	DPTYNLP17ZM!
Chefe 2	PPTDDLS18J26
Fase 3	NKTDDLS18J24
Chefe 3	K7RFNLKH8J39
Fase 4	JTRFNLKH8J3v
Chefe 4	TFQFNL9H8J2R

Peter Pan: Return To Neverland

Passwords:

Fase	Código
Jungle	RGCKYD
Beach	PGCMMD
Forest	CNCGKG
Ship	ZGWYCR

Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Passwords:

Fase	Código
1	p4rmjdd5bl
2	2vpq1vkpt6
3	lfzk?6hvhk
4	6b9scbwfkf
5	pvymzwqj49
6	441ddnzl3p
7	tqj3hn3f27
8	wtty8mrl81

Planet Of The Apes

Passwords:

Fase	Códigos
02	64N4HY
03	F5BMGF
04	B1SKZR
05	76FNHB
06	P7GRXK
07	6B7VM#
08	QK6293
09	JDDUTJ
10	046PJ#
11	3#9QLS
12	C12KYY
13	CBCYPH

Power Rangers: Time Force

Password para a batalha final: 8QSD.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Fases extras: recolha mais de 100 Orbs e faça a conexão entre GBA e GC com **Rayman 3** para habilitar dez fases extras.

Rainbow Six: Rogue Spear

Modo Lone Wolf: complete todas as missões do jogo para habilitar este modo.

Rampage Puzzle Attack

Passwords:

Fase	Código
Tokyo 1-1	GQGGHKGBHF
Tokyo 1-2	LLMLMPLQMT
Tokyo 1-3	GJJBHKGBHF
Tokyo 1-4	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5	GSBBHKGBHF
Delhi 2-1	LPRQMPLQMT
Delhi 2-2	QKNLRTQLRP
Delhi 2-3	BFKGCFBGCK
Delhi 2-4	QBGLRTQLRP
Delhi 2-5	LQCQMPLQMT
Helsinki 3-1	GLSBHKGBHF
Helsinki 3-2	BGPGCFBGCK
Helsinki 3-3	GBLBHKGBHF
Helsinki 3-4	LQHQMPLQMT
Helsinki 3-5	QLDLRTQLRP
Paris 4-1	BKTGCFBGCK
Paris 4-2	LMLRMPLQMT
Paris 4-3	GJHCHKGBHF
Paris 4-4	BDDHCFBGCK
Paris 4-5	GSKCHKGBHF
Hollywood 5-1	LPQRMPLQMT
Hollywood 5-2	QKMMRTQLRP



Hollywood 5-3	BFJHCFBGCK
Hollywood 5-4	QBPMRTQLRP
Hollywood 5-5	LQBRMPLQMT
Washington D.C.6-1	GLRCHKGBHF
Final	GQJTMHKBHF

Todas as fases e personagens: GJPPNLPTNQ

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Lutar com Michael Jackson: que tal lutar com o artista pop mais estranho do universo? Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Arcade e pressione: ←, ←, →, →, ←, →, L + R.

Lutar com Shaquille O'Neal: na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Survival e faça a seqüência: ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, L + R.

Lutar com Rumble Man: na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Championship e faça a seqüência: ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R.

Passwords para os lutadores:

Lutador	Código
Afro Thunder	$KBBNGGG$C37G
Angel Rivera	$8DNNGGG$C7JB
Jet Chin	$WF7PGGG$C779
Joey T.	$2KPWGGG$C7YZ
Johnny Blood	$KHJPGGG$C3XX
Lulu Valentine	$WWNVGGG$C3KJ
Mama Tua	$8GZTGGG$C76J
Michael Jackson	$MNXVGGG$C37Z
Rumble Man	$6LNZGGG$W7G7
Shaq	$HMBNGGG$C361

Reign of Fire

Todas as fases do Dragão: digite a senha 9XL?GSB78. Entre na tela de Rankings e selecione qualquer fase.

Rocket Power: Dream Scheme

Passwords:

Fase	Código
Ocean Shores Beach	4GWD!KL1
Mad Town	MFKGTB!R



Spyro: Season Of Ice

Elementary School	2V74BFDG
Town Square	6!LN99V5
Neighborhood	?FXX6BLJ
Spooky Woods	2L!DZHS8

Rocky

Modo Knockout: complete o modo Movie.

Habilite a estátua de Rocky: termine o jogo no modo Knockout, jogando na dificuldade Normal.

Habilite Apollo Max: termine o jogo no modo Knockout, jogando na dificuldade Hard.

Rugrats: Castle Capers

Password

2 - QGPCJNWXGWCB
3 - QQTKJYWLGKGF
4 - CTKLJKGLSCQR
5 - RLPTKKGLWKWP
6 - FZLDVHMMDQRB
Final – JSJRJKSLXCFJ

Rugrats: I Gotta Go Party

Passwords:

Fases	Códigos
Living Room	CBKBBB
Basement	RBHBNB
Dill's Room	SNFBBC
Front Porch	TNHHBG
Bathroom	VNFTNG
Backyard	XNHTFC
Tommy's Room	ZNFTRJ

Sega Smash Pack

Modo Cheat em Ecco The Dolphin: gire Ecco para a direita ou para a esquerda e pressione o botão de pausa quando ele estiver de frente para a tela. Agora aperte: →, B, R, B, R, ↓, R, ↑. O jogador poderá selecionar fases, acessar o teste de som e dispor de vidas infinitas.

Seleção de fases em Golden Axe: escolha o modo Arcade e, na tela de seleção de personagens, segure o direcional pressionado na diagonal ←, ↓ + B e aperte Start. Um número que corresponde às fases aparecerá no canto da tela e você poderá escolher onde iniciar o jogo.

Nove Continues: escolha o modo Arcade e mantenha pressionado o direcional na diagonal ←, ↓ e os botões A e R. Solte os botões e aperte Start para iniciar o jogo com nove Continues.

Seleção de fases em Sonic Spinball: na tela de opções pressione A, ↓, B, ↓, R, ↓, A, B, ↑, A, R, ↑, B, R, ↑. Depois use um dos comandos a seguir para iniciar o jogo diretamente na fase correspondente:

Lava Powerhouse: segure A e aperte Start.

The Machine: segure B e aperte Start.

Showdown: segure R e aperte Start

Sheep

Libere os cães pastores secretos: existem dois cães secretos no modo Arrange. Para liberar o collie cinza, termine o Arrange em qualquer dificuldade usando o collie normal. Para habilitar o border collie marron, termine o Arrange em qualquer dificuldade usando o border collie.

Habilite os porcos pastores: para liberar o pastor Piglet, complete o modo Normal em qualquer dificuldade, usando qualquer cachorro. Para liberar o Black Piglet, termine o Arrange em qualquer dificuldade usando o Piglet.

Spider-Man: The Movie

Melhorar a defesa: termine o game uma vez e na próxima jogada seu personagem usará o uniforme preto, que é mais resistente.

Força extra: termine o game duas vezes e na próxima jogada seu personagem estará mais forte.

Seleção de fases: termine o game três vezes e na próxima jogada basta apertar o botão de pause e escolher qualquer uma das fases.

Sponge Bob Squarepants: SuperSponge

Password:

Fase	Código
01	BGNR
02	CLMB
03	KVNF
04	WKGA
05	DFVJ
06	NGPS
07	WMCV
08	XNAD
09	HPJQ
10	QHDG
11	WFXM
12	MNTL
13	QGAV
14	LXHK
15	HGCD
16	CNXK
17	LKKV
18	PVHS
19	JAST
20	WMBT

Spyro: Season Of Ice

Todas as seqüências devem ser executadas na tela de título do jogo e no exato momento em que as palavras Press Start surgirem na tela.

Seleção de fases: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓ e o botão A.

99 vidas: ←, →, →, →, ↓, ↑, →, ↑, A.

Energia infinita no mundo Sparx: ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, A.

Armas ilimitadas no mundo Sparx: ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓, A.

Armas especiais no mundo Sparx: →, ↑, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓, A. Em seguida, use um destes comando durante o jogo:

Escudo: ↑ + Select

Bomba: → + Select

Tiro rápido: ← + Select

Bombas teleguiadas: ↓ + Select

Todas as chaves: L + Select

Star Wars: Episode 2 - Attack of the Clones

Passwords:

Fase	Apprentice	Padawan	Knight
02	BLDBGP	BHDBGJ	BJDGGM
03	BMFBHN	BHFBHJ	BJFGHM
04	BMGBDN	BHGBDJ	BJGGDM
05	BMHBFN	BHHBFJ	BJHGFM
06	BMKBCN	BGKBCK	BJKGCM
07	BMLBSN	BGLBSK	BJLGSM
08	BMMGTS	BGMBTK	BJMGTM
09	BMNGQS	BGNBQK	BJNGQM
10	BMPGRS	BGPBRK	BJPGRM
11	BLQGNT	BGQBNK	BGQGNP
Final	BGRBPK		

Star Wars: Flight Of The Falcon

Passwords:

Seleção de fases: 4?6C

Habilita o episódio 4: TGHK

Habilita o episódio 5: 8TV2

Habilita o episódio 6: TSB2

Habilita os episódios 4, 5, 6 e o Bonus Level: TSJ0

Star Wars: Jedi Power Battles

Passwords:

Qui-Gon Jinn última fase: VHR3BFJ

Mace Windu última fase: VC1GCYH

Obi-Wan sexta fase: 0BJ3B6F

Darth Maul sexta fase: VCJ0N2K

Street Fighter Alpha 3

Liberar todos os lutadores: na tela de título, pressione ←, →, ↓, →, L, L, A, L, L, B, R, A, ↑. Um som confirma o funcionamento do truque.

Habilitar novas opções de jogo: na tela de título, pressione A, ↑, A, L, R, →, L, →, A, ↓, →. Um som confirmará o truque e você terá disponível as seguintes opções de jogo: Alpha Combo, Alpha Cancel, Scimaer Alpha Cancel, Scimaer Guard, Infinite Guard, Auto Guard, Alpha Counter Plus, Hard Body, Guard Destroy, Gauge Plus e Limit Off.

Todos os modos de jogo: na tela de título, pressione L, →, A, R, ↑, L, →, B, A, ↑, →, ↓, →. O jogador terá disponível os modos: Survival, Dramatic Battle, Final Battle Saikyo, Mazi e Classic.

Teenage Mutant Ninja Turtles

SRLMD: jogue com Casey Jones.

LSLML: jogue com Splinter.

RSLMD: roupa alternativa de Leonardo (escolha Leo segurando L ou R).

RRSLR: roupa alternativa de Donatello (escolha Don segurando L ou R).

SLSMM: roupa alternativa de Raphael (escolha Raph segurando L ou R).

RLSLS: roupa alternativa de Michaelangelo (escolha Mike segurando L ou R).

DDDML: efeitos sonoros alternativos.

LMLSD: maior poder de ataque para Leonardo.

RDSRL: maior poder de ataque para Raphael.

DRLDS: maior poder de ataque para Donatello.

MSRMM: maior poder de ataque para Michaelangelo.

SSLDM: Shurikens infinitos e pizzas aparecem mais freqüentemente para Leonardo.

MSSLD: Shurikens infinitos e pizzas aparecem mais freqüentemente para Michaelangelo.

RSSSR: Shurikens infinitos e pizzas aparecem mais freqüentemente para Raphael.

RSDMM: itens funcionam de forma dobrada para Leonardo.

RLMSM: itens funcionam de forma dobrada para Michaelangelo.
MLSDS: itens funcionam de forma dobrada para Donatello.
LDSMS: Leonardo tem duas vezes mais defesa.
MLMLS: Donatello tem duas vezes mais defesa.
RLDDR: Michaelangelo tem duas vezes mais defesa.
SDRML: Raphael tem duas vezes mais defesa.
LSMMS: fase-bônus 1.
SSLDM: fase-bônus 2.
MSSLD: fase-bônus 3.
SRLMD: fase-bônus 4.
LSDRM: fase-bônus 5.

Tomb Raider: The Prophecy

Passwords:

Fase	Código
1	PRLD
2	GAZE
3	MEDI
4	HAXE
5	PATH
6	BONE
7	TREE
8	LINK
9	KURZ
10	HELL
11	WEFX
12	MEMO
13	HEAR
14	FITZ
15	ELRC
16	CLIK
17	MGSL
18	ROMA
19	MONK
20	AEON
21	TIME
22	OLIM
23	LAND
24	DART
25	HILL
26	CHEX
27	STLK
28	MECH
29	ARKD
30	MUSH
31	LITH

Password para ver os créditos: ARIA

The Lord Of The Rings: The Return Of The King

Fases e personagens secretos:
Fangorn: termine com todos os personagens.
Helm's Deep: termine com qualquer personagem.
Weathertop: termine o game com todos os artefatos recolhidos.
Moria: termine com qualquer personagem.
Smeagol: termine o game com, pelo menos, dois personagens diferentes para habilitar Smeagol nas fases Helm's Deep e Moria.
Sam: use um GBA-GC Link e conecte o game à versão de **The Return of the King** para GameCube. Sam será habilitado nas fases Helm's Deep e Moria.

The Scorpion King: Sword of Osiris

Passwords:
Seleção de fases: azul, verde, verde, azul
Habilitar Cassandra: Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus

Turok: Evolution

Passwords:

Fase	Código
1-2	K8T87 NL46K 6T8K
1-3	K8T87 NL46K T7R3
1-4	K8T87 NL46K 4V2T
2-1	K8T87 NL46K 7NR1
2-2	K8977 N5408 VR0S
2-3	K8T77 NL42R 2T74
2-4	K8T77 NL42R 39KV
3-1	K8T77 NL42R KV41
3-2	55987 L5452 V052
3-3	5K987 V5452 3678
3-4	5K987 V5452 LV15
4-1	5K987 V5452 3K21
4-2	5K987 V5452 9VL2
4-3	KK987 V2457 TV7L
4-4	KK987 V2457 5RTV
5-1	KK987 V245T K69L
5-2	KK987 V245T 759T
5-3	KL987 NT465 364V
5-4	KL987 NT465 TK8N

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Minigames: na tela de seleção de áreas, segure Select e aperte L, L, B, A, R. Uma lista com todos os minigames do jogo aparecerá e você poderá selecioná-los.


Yoshi's Island

Pokémon Ruby & Sapphire

Localização de todos os monstrinhos encontrados nos games. A lista a seguir mostra todos os monstrinhos que podem ser capturados nos dois games.

Legenda:
Lv – Nível
M – Muitos Pokémon neste local
R – Pouquíssimos Pokémon neste local
Ruby/Sapphire – Exclusivos da versão
Rock Smash – Você precisa usar o golpe em certas pedras

Número	Nome	Tipo	Onde
001	Treecko	Planta	Inicial
002	Grovyle	Planta	Treecko Lv16
003	Sceptile	Planta	Grovyle Lv36
004	Torchic	Fogo	Inicial
005	Combusken	Fogo/Lutador	Torchic Lv16
006	Blaziken	Fogo/Lutador	Combusken Lv36
007	Mudkip	Água	Inicial
008	Marshtomp	Água/Terrestre	Mudkip Lv16
009	Swampert	Água/Terrestre	Marshtomp Lv36
010	Poochyena	Noturno	rotas 101 a 103
011	Mightyena	Noturno	Poochyena Lv18
012	Zigzagoon	Normal	rotas 101 (M), 102, 103(M), 104(M), 110, 116 à 121, 123, Petalburg Woods
013	Linoone	Normal	rotas 118-123 ou Zigzagoon Lv20
014	Wurmple	Inseto	rotas 101 (M), 102, 104 Petalburg Woods
015	Silcoon	Inseto	Petalburg Woods ou Wurmple Lv7
016	Beautifly	Inseto/Voador	Silcoon Lv10
017	Cascoon	Inseto Petalburg	Petalburg Woods ou Wurmple Lv7
018	Dustox	Inseto/Venenoso	Cascoon Lv10
019	Lotad	Água/Planta	(Sapphire) rotas 102, 114
020	Lombre	Água/Planta	(Sapphire) rota 114 ou Lotad Lv14
021	Ludicolo	Água/Planta	Lombre com Water Stone
022	Seedot	Planta	(Ruby) rotas 102, 114
023	Nuzleaf	Planta/Noturno	(Ruby) rota 114 ou Seedot Lv14
024	Shiftry	Planta/Noturno	Nuzleaf com Leaf Stone
025	Taillow	Normal/Voador	Petalburg Woods (R), rotas 104, 115 (M), 116
026	Swellow	Normal/Voador	rota 115 ou Taillow Lv22
027	Wingull	Água/Voador	Quase todos os lugares usando Surf
028	Pelipper	Água/Voador	Quase todos os lugares usando Surf ou Wingull Lv25
029	Ralts	Psíquico	rota 102 (R)
030	Kirlia	Psíquico	Ralts Lv20
031	Gardevoir	Psíquico	Kirlia Lv30
032	Surskit	Inseto/Água	Surf nas rotas 102 (R), 111 (R), 114 (R), 117 (R), 120 (R)
033	Masquerain	Inseto/Voador	Surskit Lv22
034	Shroomish	Planta	Petalburg Woods
035	Breloom	Planta/Lutador	Shroomish Lv23
036	Slakoth	Normal	Petalburg Woods (R)
037	Vigoroth	Normal	Slakoth Lv18
038	Slaking	Normal	Vigoroth Lv36
039	Abra	Psíquico	Granite Cave (R)
040	Kadabra	Psíquico	Abra Lv16
041	Alakazam	Psíquico	Troque um Kadrabra
042	Nincada	Inseto/Terrestre	rota 116
043	Ninjask	Inseto/Voador	Nincada Lv20
044	Shedinja	Inseto/Fantasma	Tenha menos de cinco Pokés com você quando o Nincada evoluir
045	Wishmur	Normal	rota 116, Rusturf Cave (M), Victory Road (R)
046	Loudred	Normal	Victory Road ou Wishmur Lv20
047	Exploud	Normal	Loudred Lv40
048	Makuhita	Lutador	Granite Cave (M), Victory Road, troca em Rustboro
049	Hariyama	Lutador	Victory Road ou Makuhita Lv24
050	Goldeen	Água	Use a Old ou Good Rod nas rotas 102, 111, 114, 117, 120, Safari Zone, Victory Road(B2F), Meteor Falls
051	Seaking	Água	Use a Super Rod na Safari Zone ou Goldeen Lv33
052	Magikarp	Água	Use a Old Rod em quase todos os lugares
053	Gyarados	Água/Voador	Use a Super Rod em Sootopolis ou Magikarp Lv20
054	Azurill	Normal	Equipe um Sea Incense em uma Marill fêmea e cruze
055	Marill	Água	Surf nas rotas 102 (M), 111 (M), 114 (M), 117 (M), 120 (M), em Petalburg (M) e Azurill por Felicidade
056	Azumarill	Água	Marill Lv18
057	Geodude	Pedra/Terrestre	(Rock Smash) rotas 111, 114, Safari Zone, Granite Cave, Victory Road (M)
058	Graveler	Pedra/Terrestre	(Rock Smash) Victory Road (M) ou Geodude Lv25



Número	Nome	Tipo	Onde
059	Golem	Pedra/Terrestre	Troque um Graveler
060	Nosepass	Pedra	(Rock Smash) Granite Cave (B2F)
061	Skitty	Normal	rota 116 (R) ou troque em Fortree City
062	Delcatty	Normal	Skitty com Moon Stone
063	Zubat	Venenoso/Voador	Cavernas em Geral (M)
064	Golbat	Venenoso/Voador	Cavernas, mais para o fim do jogo, ou Zubat Lv22
065	Crobat	Venenoso/Voador	Golbat por Felicidade
066	Tentacool	Água/Venenoso	Quase todos os lugares em que você possa usar Surf, ou use a Old/Good Rod
067	Tentacruel	Água/Venenoso	Surf no Abbandoned Ship ou Tentacool Lv30
068	Sableye	Noturno/Fantasma	(Sapphire) Granite Cave, Sky Pillar, Cave of Origin, Victory Road (M)
069	Mawile	Metálico	(Ruby) Granite Cave, Sky Pillar, Cave of Origin, Victory Road (M)
070	Aron	Metálico/Pedra	Granite Cave (M), Victory Road
071	Lairon	Metálico/Pedra	Victory Road, Safari Zone (R) ou Aron Lv32
072	Aggron	Metálico/Pedra	Lairon Lv42
073	Machop	Lutador	rota 112, Fiery Path e Jagged Pass
074	Machoke	Lutador	Machop Lv28
075	Machamp	Lutador	Troque um Machamp
076	Meditite	Lutador/Psíquico	Mt. Pyre (na grama), Victory Road (R)
077	Medicham	Lutador/Psíquico	Victory Road (B1F e B2F) ou Meditite Lv37
078	Electrike	Elétrico	rotas 110 (M), 118 (M)
079	Manectric	Elétrico	rota 118 ou Electric Lv26
080	Plusle	Elétrico	rota 110 (R em Ruby)
081	Minun	Elétrico	rota 110 (R em Sapphire)
082	Magnemite	Elétrico/Metálico	New Mauville
083	Magneton	Elétrico/Metálico	New Mauville (R) ou Magnemite Lv30
084	Voltorb	Elétrico	New Mauville
085	Electrode	Elétrico	New Mauville (R) ou Voltorb Lv30
086	Volbeat	Inseto	rota 117 (R em Ruby)
087	Illumise	Inseto	rota 117 (R em Sapphire)
088	Oddish	Planta/Venenoso	rotas 110, 117, 119 à 123, Safari Zone
089	Gloom	Planta/Venenoso	rotas 121 a 123 (R), Safari Zone (R) ou Oddish Lv21
090	Vileplume	Planta/Venenoso	Gloom com Leaf Stone
091	Bellossom	Planta	Gloom com Sun Stone
092	Doduo	Normal/Voador	Safari Zone
093	Dodrio	Normal/Voador	Safari Zone (R) ou Doduo Lv31
094	Roselia	Planta/Venenoso	rota 117
095	Gulpin	Venenoso	rota 110
096	Swalot	Venenoso	Gulpin Lv26
097	Carvanha	Água/Noturno	Use a Good Rod nas rotas 118 e 119
098	Sharpedo	Água/Noturno	Use a Super Rod nas rotas 103, 118, 122, 124 à 129, 134 ou Carvanha Lv30
099	Wailmer	Água	Pesque com a Super Rod em quase todos os lugares
100	Wailord	Água	Surf na rota 129 (R) ou Wailmer Lv40
101	Numel	Fogo/Terrestre	rota 112 (M), Jagged Pass (M), Fiery Path
102	Camerupt	Fogo/Terrestre	Numel Lv33
103	Slugma	Fogo	Fiery Path (dentro da rota 112)
104	Magcargo	Fogo/Pedra	Slugma Lv38
105	Torkoal	Fogo	Fiery Path (dentro da rota 112)
106	Grimer	Venenoso	Fiery Path (dentro da rota 112; R em Ruby)
107	Muk	Venenoso	Grimer Lv38
108	Koffing	Venenoso	Fiery Path (dentro da rota 112; R em Sapphire)
109	Weezing	Venenoso	Koffing Lv35
110	Spoink	Psíquico	Jagged Pass (na rota 112)
111	Grumpig	Psíquico	Spoink Lv32
112	Sandshrew	Terrestre	Desert Ruins (rota 111; M), 113
113	Sandslash	Terrestre	Sandshrew Lv22
114	Spinda	Normal	rota 113 (M)
115	Skarmory	Metálico/Voador	rota 113 (R)
116	Trapinch	Terrestre	Desert Ruins (rota 111; M)
117	Vibrava	Terrestre/Dragão	Trapinch Lv35
118	Flygon	Terrestre/Dragão	Vibrava Lv45
119	Cacnea	Planta	Desert Ruins (rota 111)
120	Cacturne	Planta/Noturno	Cacnea Lv32
121	Swablu	Normal/Voador	rotas 114 (M), 115
122	Altaria	Dragão/Voador	Swablu Lv35
123	Zangoose	Normal	(Ruby) rota 114
124	Seviper	Venenoso	(Sapphire) rota 114
125	Lunatone	Pedra/Psíquico	(Sapphire) Meteor Falls (na rota 114)
126	Solrock	Pedra/Psíquico	(Ruby) Meteor Falls (na rota 114)
127	Barboatch	Água/Terrestre	Use a Super Rod em Meteor Falls (na rota 114), na Victory Road, ou na rotas 111, 114, 120
128	Whiscash	Água/Terrestre	Use a Super Rod em Meteor Falls (na rota 114), na Victory Road ou Barboatch Lv30
129	Corphish	Água	Use o Super Rod nas rotas 102, 117 ou em Petalburg
130	Crawdaunt	Água/Noturno	Corphish Lv30
131	Baltoy	Terrestre/Psíquico	Desert Ruins (rota 111)
132	Claydol	Terrestre/Psíquico	Baltoy Lv36
133	Lileep	Pedra/Planta	Pegue o Root Fossil nas Desert Ruins e leve para o segundo andar da Devon Corp
134	Cradily	Pedra/Planta	Lileep Lv40
135	Anorith	Pedra/Inseto	Pegue o Claw Fossil nas Desert Ruins e leve para o segundo andar da Devon Corp
136	Armaldo	Pedra/Inseto	Anorith Lv40
137	Igglybuff	Normal	Cruze uma Jigglypuff fêmea
138	Jigglypuff	Normal	rota 115 ou Igglybuff por felicidade
139	Wigglytuff	Normal	Jigglypuff com Moon Stone
140	Feebas	Água	Pesque na rota 119 (apenas um dos seis espaços para pesca, escolhido aleatoriamente)
141	Miltotic	Água	Feebas com 170 de Beauty conquistado com Pokéblocks
142	Castform	Normal	Ganhe no Weather Research Institute (na rota 119)
143	Staryu	Água	Use o Super Rod na cidade de Lilycove (M)
144	Starmie	Água/Psíquico	Staryu com Water Stone
145	Kecleon	Normal	Barreiras invisíveis na rota 120 (use a Devon Scope)
146	Shuppet	Fantasma	rotas 121 a 123 (Sapphire), Mt. Pyre (rota 122; M em Saphhire, R em Ruby)
147	Banette	Fantasma	Shuppet Lv37
148	Duskull	Fantasma	rotas 121 à 123 (Ruby), Mt. Pyre (rota 122; M em Ruby, R em Sapphire)
149	Dusclops	Fantasma	Duskull Lv37
150	Tropius	Planta/Voador	rota 119 (R)
151	Chimecho	Psíquico	Topo do Mt. Pyre (rota 122; R)
152	Absol	Noturno	rota 120 (R)
153	Vulpix	Fogo	Topo do Mt. Pyre (rota 122; R)
154	Ninetales	Fogo	Vulpix com Fire Stone
155	Pichu	Elétrico	Cruze uma Pikachu fêmea
156	Pikachu	Elétrico	Safari Zone (R) ou Pichu por felicidade
157	Raichu	Elétrico	Pikachu com Thunder Stone
158	Psyduck	Água Surf	Safari Zone (M)
159	Golduck	Água Surf	Safari Zone (R) ou Psyduck Lv33
160	Wynaut	Psíquico	Mirage Island (M), ovo com a velha em Lavaridge ou cruze uma Wobbuffet fêmea equipada com o Lax Incense

Groundon

Número	Nome	Tipo	Onde
161	Wobbuffet	Psíquico	Safari Zone ou Wynaut Lv15
162	Natu	Psíquico/Voador	Safari Zone (M)
163	Xatu	Psíquico/Voador	Safari Zone (R) ou Natu Lv25
164	Girafarig	Normal/Psíquico	Safari Zone
165	Phanpy	Terrestre	Safari Zone
166	Donphan	Terrestre	Phanpy Lv25
167	Pinsir	Inseto	Safari Zone (R)
168	Heracross	Inseto/Lutador	Safari Zone (R)
169	Rhyhorn	Terrestre/Pedra	Safari Zone
170	Rhydon	Terrestre/Pedra	Rhydon Lv42
171	Snorunt	Gelo	Shoal Cave (rota 125, parte de gelo, acessível por volta das 6 da tarde)
172	Glalie	Gelo	Snorunt Lv42
173	Spheal	Gelo/Água	Shoal Cave (rota 125; M)
174	Sealeo	Gelo/Água	Spheal Lv32
175	Walrein	Gelo/Água	Sealeo Lv44
176	Clamperl	Água	Use Dive nas rotas 124 e 126 (M)
177	Huntail	Água	Troque Clamperl com DeepSeaTooth equipado
178	Gorebyss	Água	Troque Clamperl com DeepSeaScale equipado
176	Clamperl	Água	Use Dive nas rotas 124 e 126 (R)
180	Corsola	Água/Pedra	Use o Super Rod em Evergrande, na rota 128, troque em Pacifidlog
181	Chinchou	Elétrico/Água	Use Dive nas rotas 124 e 126
182	Lanturn	Elétrico/Água	Chinchou Lv27
183	Luvdisc	Água	User o Super Rod na rota 128 e em Evergrande
184	Horsea	Água	Use o Super Rod nas rotas 132 à 134
185	Seadra	Água	Horsea Lv32
186	Kingdra	Água/Dragão	Troque Seadra com Dragon Scale equipada
187	Bagon	Dragão	Pequena sala no fundo da Meteor Falls (na rota 114)
188	Shellgon	Dragão	Bagon Lv30
189	Salamence	Dragão/Voador	Shellgon Lv50
190	Beldum	Metálico/Psíquico	Casa de Steven em Mossdeep, depois de vencer a Elite 4
191	Metang	Metálico/Psíquico	Beldum Lv30
192	Metagross	Metálico/Psíquico	Metang Lv45
193	RegiRock	Pedra	Desert Ruins (rota 111); acessível depois de resolver o Enigma em Braile
194	RegIce	Gelo	Marine Ruins (rota 105); acessível depois de resolver o Enigma em Braile
195	RegiSteel	Metálico	Scorched Lab (rota 120); acessível depois de resolver o Enigma em Braile
196	Latias	Dragão/Psíquico	(Sapphire) Aleatoriamente depois de vencer a Elite 4
197	Latios	Dragão/Psíquico	(Ruby) Aleatoriamente depois de vencer a Elite 4
198	Kyogre	Água	(Sapphire) Cave of Origin (Sootopolis)
199	Groudon	Terrestre	(Ruby) Cave of Origin (Sootopolis)
200	Rayquaza	Dragão/Voador	Topo do Sky Pillar, depois de vencer a Elite 4
201	Jirachi	Metálico/Psíquico	Distribuído pela Nintendo
202	Deoxys	Psíquico	Distribuído pela Nintendo


Skitty e Wynaut



GAMECUBE

1080° Avalanche

Para habilitar os modos secretos, escreva os seguintes códigos:

Sub-Zero Assault Spinal Damage: JAS3IKRR
Sub-Zero Assault Ballistic: ZAUNIKFS
Avalanche Alley No Way Out: EATFIKRM
Habilite as pranchas secretas: para liberar as pranchas especiais, jogue no modo On Gate Challenge e bata cada um dos recordes de cada circuito para conseguir um troféu.
À medida que você for conquistando troféus, as novas pranchas serão liberadas.
Mr. Beakes Board (pingüim): dois troféus
Old School Board (Controller de Nintendinho): seis troféus
Power Painter (lápis): nove troféus
NST 1080° Avalanche (foguete): 15 troféus
Dificuldade Extreme e roupas alternativas: para liberar as roupas alternativas, termine o Hard Challenge. O personagem que você usou terá uniformes extras. Para habilitar a dificuldade Extreme, termine todos os Challenges (Novice, Hard e Expert).



18 Wheeler: American Pro Trucker

Novas áreas de manobra: complete os quatro desafios de manobras para liberar uma quinta prova. Complete a área bônus para destravar o sexto desafio.

Aggressive Inline

Digite as passwords na tela de Cheat para habilitar os truques:
Seleção de fases e Park Editor: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, B, A para abrir todas as fases e o Park Editor.
Habilitar todos os atletas: ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, → e todos os atletas ficarão disponíveis.
Obter todas as chaves: SKELETON
Invencibilidade: KHUFU
Supergiros: ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑.
Manobras manuais perfeitas: QUEZDONTSLEEP
Deslizamentos perfeitos: BIGUPYASELF
Alterar a força de gravidade: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A B A B S.
Habilitar todos os filminhos: complete todos os desafios do game em qualquer dificuldade.
Senhas secretas: colete todas as caixas de suco da fase para receber uma senha secreta a ser utilizada na opção Cheats.
Personagens secretos: complete todos os desafios, inclusive os extras, das fases a seguir e habilite os personagens secretos:

Fase	Personagem
Movie Lot	The Bride
Civic Center	Goddess
Industrial	Junkie
Boardwalk	Captain
Cannery	Diver
Airfield	Bombshell
Museum	Mummy

Animal Crossing

Enriqueça plantando dinheiro: encontre um ponto com raios luminosos saindo do chão. Cave aí para desenterrar um saco com cem ou mil Bells. Enterre o saco de novo no mesmo lugar e uma árvore de dinheiro nascerá no local.

Aquaman: Battle for Atlantis

Habilite o Aquaman Clássico: para jogar com o Aquaman tradicional, termine o jogo na dificuldade Easy usando o Aquaman convencional. A versão Classic tem menos ataques que a atual, mas é mais ágil e tem poderes telepáticos diferentes.
Habilite Tempest e Black Manta: para jogar com esses personagens, termine o jogo na dificuldade Easy usando o Classic Aquaman.

ATV Quad Power Racing

Escreva as seguintes senhas no lugar do seu nome (uma mensagem confirma o funcionamento).
Todos os pilotos: BUBBA
Todos os veículos: GENERALLEE
Todas as pistas: ROADKILL
Todas as manobras: FIDDLERSELBOW
Status no máximo: GINGHAM
Todos os desafios: DOUBLEBARREL



Batman: Vengeance

Todas as seqüências devem ser feitas na tela de menu principal.
Modo Cheat: L, R, L, R, X, X, Y, Y
Todos os movimentos especiais: L, L, R, R, L, R, L, R
Algemas infinitas: X, Y, X, Y, L, R, R, L, L
Batlaucher infinito: Y, X, Y, X, L, R, L, R
Batarangs e Electric Batarangs infinitos: L, R, Y, X
Liberar todos os FMV: na tela do menu principal, aperte a seqüência: L, L, X, X, Y, X, L, R

Beach Spikers

Para habilitar os uniformes secretos digite os códigos correspondentes:
DAYTONA: uniformes 107-108
FVIPERS: uniformes 109-110
ARAKATA: uniformes 111-113 (Space Channel 5)
PHANTA2: uniformes 114-115 (PSO)
OHTORII: uniformes 116-117 (Sega)
JUSTICE: uniformes 105-106 (Virtua Cop)
Complete o modo Tutorial: uniformes 71-86.
Complete o modo World Tour: penteado 71-74, os modelos de óculos 86-93 e os uniformes 96-102.
Complete o modo Arcade:
Uma vez: para habilitar os uniformes 87 e 88
Duas vezes: para habilitar os uniformes 90 e 91
Três vezes: para habilitar os uniformes 93 e 94

Bloody Roar: Primal Fury

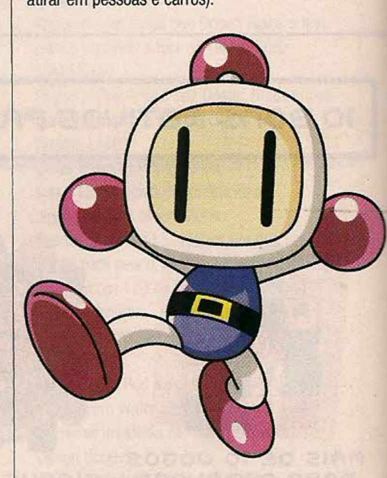
Habilitar Ganesha: termine o jogo uma vez.
Habilitar Cronos e Phoenix: complete o jogo duas vezes.
Habilitar Kohryu: jogando no modo Arcade, vença quatro rounds consecutivos e no quinto você lutará contra Kohryu. Vença-o e complete o jogo para que esse lutador fique liberado para jogo.
Habilitar Uranus: complete o game três vezes.

BMX XXX

Bicicletas secretas:
Todas as bikes: 65 SWEET RIDES
Amish Boy: AMISHBOY1699
Hellkitty: HELLKITTY487
Itchi: ITCHI594
Joyride: JOYRIDE18
Karma: KARMA311
La´tey: LATEY411
Manuel: MANUEL415
Mika: MIKA362436
Nutter: NUTTER290
Rave: RAVE10
Skeeter: SKEETER666
Tripledub: TRIPLEDUB922
Twan: TWAN18

Fases:
Seleção de fases: XXX RATED CHEAT
Seleção de estágios: MASS HYSTERIA
Launch Pad 69: SHOWMETHEMONKEY
Rampage Skatepark: IOWARULES
The Dam: THATDAMLEVEL
Las Vegas: SHOWMETHEMONEY
Roots: UNDERGROUND
Sheep Hills: BAABAA
Syracuse: BOYBANDSSUCK

Filmes:
Todos os vídeos: CHAMPAGNE ROOM
Bônus 1: THISISBMXX
Bônus 2: KEEPITDIRTY
Dam 1: BOING
Dam 2: THONG
Final: DDUULRRLDRSQUARE
Las Vegas 1: HIGHBEAMS
Las Vegas 2: TASSLE
Launch Pad 69 1: IFLINGPOO
Launch Pad 69 2: PEACH
Rampage Skatepark: BURLESQUE
Sheep Hills 1: ONEDOLLAR
Sheep Hills 2: 69
Syracuse 1: FUZZYKITTY
Syracuse 2: MICHAELHUNT
The Bronx, NYC 1: LAPDANCE
The Bronx, NYC 2 FMV: STRIPTEASE
The Bronx, NYC 3: FREESAMPLE
UGP Roots Jam: BOOTYCALL
Truques variados:
Habilitar Amish Boy: ELETRICITYBAD
Park Editor: BULLETPOINT
Visão Noturna: 3RD SOG
Vôos mais altos: FLUFFYBUNNY
Modo Fantasma: GHOSTCONTROL
Mais danos nas quedas: HEAVYPETTING
Opção para pele verde: MAKEMEANGRY
Todos os Gaps visíveis: PARABOLIC
Mais velocidade: Z AXIS
Visão em primeira pessoa: BRONXCHEER (inicie a fase e pressione a alavanca C para acionar a visão, depois use o botão A para atirar em pessoas e carros).



Bomberman Generation

Habilitar MAX para o Battle: consiga todos os Lightning Cards jogando no modo Normal, selecione o modo Battle e pressione o botão Z na tela de seleção de personagens para acessar MAX.

Cel Damage

Na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite um dos códigos a seguir:
FATHEAD: todos os carros, pistas e modos de jogo
BRAINSALAD: Brian The Brain e a pista Space
EARLSPLACE: Count Earl e a pista Transylvania
TWRECKSPAD: T. Wrecks a pista Jungle

WHACKLAND: Whack Angus e a pista Desert
MELEEDEATH: armas Melee
HAZARDOUS: armas Hazard
UNIQUEWPNS: armas Personal
GUNSMOKE!: armas Ranged
MOVEITNOW: melhorar as partes do carro
PENCILS: gráficos em preto e branco
MULTIPLEX!: habilitar todos os filminhos
PITA: habilite todos os veículos, todas as pistas e modos especiais de jogo, com exceção do modo Plastic.
FANPLASTIC: vá para a tela de eventos, ilumine a opção Smack Attack, pressione ↓ e selecione a opção Event Settings. Entre na opção Options, depois em Rendering Modes, para poder ligar a opção Render: Plastic.
Modo Cabeção: durante o jogo pressione e segure L + R + ↑.
Todos os carros: na tela de opções pressione X + Y + B simultaneamente e todos os carros do jogo ficarão acessíveis.
Modo extra: complete o jogo uma vez para habilitar o modo Free Run. Nesse modo, as ruas estarão livres do tráfego normal da cidade e a corrida poder ser disputada entre dois jogadores.



Crazy Taxi

Tirar as indicações da tela: ao iniciar um jogo, antes de aparecer a tela de seleção de motoristas, segure R + Start. A mensagem No Arrows aparecerá na tela e você jogará sem as setas indicadoras de trajeto.
Sem destino: ao iniciar um jogo, antes de aparecer a tela de seleção de personagens, segure L + Start. A mensagem No Destination Mark aparecerá na tela e você vai jogar sem as indicações de destino para os passageiros.
Modo desafio: ao iniciar um jogo, antes de aparecer a tela de seleção de personagens, segure L + R + Start. A palavra Expert aparecerá na tela e a dificuldade do jogo atingirá o nível máximo.
Bicicleta-táxi: na tela de seleção de motoristas, pressione rapidamente: L, R, L, R, L, R, ou L + R, L + R, L + R. Selecione qualquer motorista e ele virá com um tipo de bicicleta para carregar os passageiros. Coisa de maluco!
Modo Another Day: na tela de escolha de motorista, aperte e segure o botão R, em seguida decida pelo personagem. No jogo, várias localidades sofrerão alterações de suas posições no mapa.

Dark Summit

Mover-se para trás: pressione Z quando saltar.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Códigos: todos os truques devem ser executados na tela de menu principal.
Modo Cheat: ↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, B. Este truque vai habilitar vários bônus do jogo.
Habilite Mike Dias: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, B.
Habilite Amish Guy: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, B.
Todas as bicicletas: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, B.
Todos os temas para o modo Park Editor: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, B.
Todos os objetos para o Park Editor: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, B.
Todos os FMV: ↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, B.

Dead To Rights

Todas as seqüências devem ser digitadas na tela com as palavras New Game e mantendo os botões L e R pressionados. Uma mensagem confirmará o funcionamento dos truques.
Lazy Ass: ↓, ←, ↓, Y, ↓. Neste modo, o jogador terá disponível: seleção de fases, os minigames e todos os filminhos.
Munição infinita: ↑, ←, ↓, →, X.
Espingarda ilimitada: →, X, X, X, B.
Usar duas armas: Y, X, ↑, ↑, ↑.
Desarme facilmente: B, B, X, X, →.
Sempre mata em um tiro: X, ←, ←, ←.
Sempre acerta o alvo: B, B, B, ↓, →.
Inimigos com pontaria ruim: B, ←, Y, ↑, ↓.
Mais dificuldade: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑.
Desafio extremo: Y, B, ←, ←, X.
Energia infinita: B, Y, ←, ↑, →.
Barra de Shadow ilimitada: X, B, Y, X, ↓.
Adrenalina ilimitada: ←, →, ←, X, B.
Armadura ilimitada: ↑, ↑, ↑, B, ↓.
Guncons ilimitados: Y, X, ↑, ↑, ↑.
Escudos humanos ilimitados: B, Y, X, Y, B.
Socos e chutes poderosos: ↓, X, ←, ←, ←.
Dano dobrado: X, X, ↑, ↑, B.
Inimigos sem armas: →, B, ←, X, Y.
Inimigos não o verão: Y, Y, ↑, ↑, Y.

Die Hard: Vendetta

Digite estas seqüências na tela do menu principal (uma mensagem confima o funcionamento).
Invencibilidade: L, R, L, R, L, R, L, R
Seleção de fases: X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z
Texturas de metal líquido: B, Y, X, B, Y, X
Cabeção: R, R, L, R
Cabecinha: L, L, R, L
Cabeça de pinos: B, X, Y, B, X, Y
Punho explosivo: R, R, Y, B, X, R, R
Punhos de fogo: L, L, X, B, Y, L, L
Balas explosivas: L, R, Z, Y, B
Modo Hero: L + Y (quando a barra de especial estiver cheia)
Modo Hero infinito: B, X, Y, Z, L, R

Dragon Ball Z Budokai

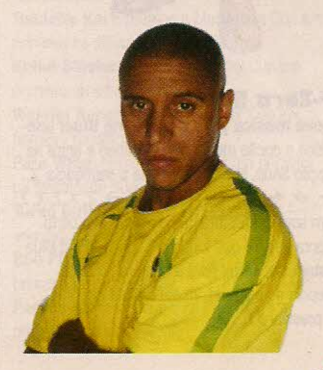
Habilite o Android 16: termine o episódio Aim For Perfect Form.
Habilite o Android 18: depois de terminar o modo Story, comece novamente o jogo até chegar à Saga dos Andróides. Você encontrará a missão especial Super Saiyan Vegeta. Termine o episódio e habilite 18.
Habilite Cell, Android 17 e Teen Gohan: termine a The Androids Saga.
Habilite Dodoria: derrote Recoome com Vegeta.
Habilite Freiza, Ginyu e Recoome: termine a The Namek Saga.
Habilite Mr. Satan: termine o World Match Tournament na dificuldade Adept.
Habilite Radditz, Vegeta e Nappa: termine a The Saiyan Saga.
Habilite Saiyaman: termine o World Match Tournament na dificuldade Advanced.
Habilite a versão Super Saiyan de Goku: termine a The Namek Saga duas vezes.
Habilite a versão Super Saiyan ability de Vegeta: termine a The Androids Saga duas vezes.
Habilite as versões Super Saiyan e Super Saiyan 2 de Teen Gohan: termine a The Androids Saga duas vezes.
Habilite Trunks: termine o episódio Perfect Form Cell Complete.
Habilite Yamcha: termine o episódio Aim For Perfect Form.

ESPN International Winter Sports 2002

Roupa de urso: ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a pele de urso.
Roupa de pingüim: ganhe medalha de ouro em todas as provas femininas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar o traje de pingüim.
Roupa de robô: ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas e femininas do modo Trial. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a armadura de lata.

Extreme G3

Todas as seqüências devem ser executadas na tela com as palavras Press Start e uma mensagem aparecerá na tela confirmando o truque.
Energia e turbo infinitos: L + R, Z, L + R, Z.
Munição infinita: L, R, L, R, L + R, Z.
Todas as equipes e pistas: L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.
Garantir a vitória nas provas do modo XG Career: R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z. Você vencerá todas as corridas, mesmo se usar a opção Quit, perder ou explodir.
Dobrar o valor dos prêmios: L, R, Z, L, R, Z, L + R.
Superdesafio: L, R, L, R L, R, Z, L + R.
Equipe StarCom: termine o jogo no modo XG Career.
PS.: alguns dos truques devem ser repetidos sempre que uma nova corrida for iniciada.



FIFA 2002: Major League Soccer

Novos times: vença os seguintes campeonatos para habilitar novas competições:

Vença	**Habilite**
AFC	Asians Nations Cup
CONCEBOL	Gold Cup
CONCACAF	Copa America
UEFA	European Championships (Euro 2004)

FIFA 2003

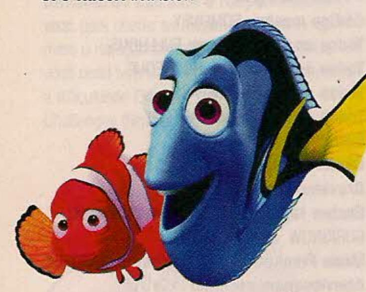
Estádios secretos de Seoul: ganhe o campeonato competindo no EFA.
Estádios secretos de Stade de France: vença a competição jogando no Club Championship.
Estádios secretos deYokohama: termine em primeiro no campeonato do ECC.

Freekstyle

Código mestre: SOMONEY
Todos os personagens: FULLHOUS
Todos os uniformes: HOOKEDUP
Todas as pistas: BUSPASS
Todas as bicicletas: FACTORY
Sem bicicleta: SQUATTER
Câmera lenta: WTCHKPRS
Gravidade zero: FTAIL
Encher rapidamente a barra Freekout: GOBIGNOW
Modo Freekout sempre ativado: ALLFREEK
Aterrissagem perfeita: HURRYUP
Pilotos usando capacete: HELMET
Competidores secretos:
Clifford Adoptante: COOLDUDE
Mike Jones: TOUGHGUY
Jessica Patterson: BLONDIE
Greg Albertyn: GIMEGREG
Novas pistas:
Burn It Up: BURNDUP
Gnome Sweet Gnome: TOPOCROS
Let It Ride: SNKEEYES
Rocket Garden: LAUNCHIT
Crash Pad FreeStyle: DREMHAUS
Burbs FreeStyle: TRLRTRSH
Novas bicicletas e uniformes para cada piloto:
Brian Deegan:
Dominator: WHOZASKN
Heavy Metal: HEDBANGR
Mulisha Man: WHATEVER
Muscle Bound: RIPPED
Commander: SOLDIER
Clifford Adoptante:
Gone Tiki: SUPDUDE
Hang Loose: STOKED
Island Spirit: GOFLOBRO
Tiki: WINGS
Tankin' It: NOSLEEVE
Greg Albertyn:
Champion: NUMBER1
National Pride: PATRIOT
The King: ALLSHOOK
Sharp Dresser: ILOOKGUD
Star Rider: COMET
Jessica Patterson:
Charged Up: LIGHTNIN
Racer Girl: TONBOY
Speedy: HEKACOOL
Warming Up: LAYERS
Hoodie Style: NOT2GRLY
Leeann Tweeden:
Hot Stuff: OVENMITT
Seducer: GOODLOOK



Trendsetter: STYLIN
Fun Lovin': THNKPINK
Red Hot: SPICY
Mike Jones:
Beater: KICKBUTT
Flushed: PLUNGER
Lil' Demon: HORNS
Blue Collar: BABYBLUE
High Roller: BOXCARS
Mike Metzger:
Bloodshot: EYEDROPS
Rhino Rage: SEVENTWO
Rock Of Ages: BRRRRRAP
Ecko MX: HELLOOOO
All Tatted Up: BODYART
Stefy Crest:
211 Bike: TWONEONE
Amore: HEREIAM
Disco Tech: SPARKLES
Playing Jax: KIDSGAME
UFO Racer: INVASION



Finding Nemo

Seleção de fases: na tela de apresentação, digite a seguinte seqüência: Y, Y, Y, B, B, X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y, Y. Então, escolha a opção Start a New Game ou Load Game. Pressione Start a qualquer momento para selecionar a fase que você desejar.
Invencibilidade: na tela de apresentação, digite a seqüência: Y, B, B, X, X, X, Y, Y, B, B, B, X, X, X, X, B, Y, X, X, X, B,X, Y, X, X, B, X, X, Y, X, B, X, X, X, Y. Comece o jogo e pressione Start para selecionar a opção de invencibilidade na tela de Cheats.
Veja o final do game: na tela de apresentação, digite a seqüência: Y, B, X, Y, Y, B, X, Y, B, X, Y, B, B, X, Y, B, X, Y, B, X, X, Y, B, X.
Comece o jogo e pressione Start para entrar na tela de Cheats. Selecione Credits para ver o final do jogo.
Fase secreta: na tela de apresentação, digite a seqüência: Y, B, X, X, B, Y, Y, B, X, X, B, Y, Y, X, B, Y, B, X, X, B, Y. Comece o jogo e pressione Start para entrar na tela de Cheats.



Freedom Fighters

Consiga todas as armas: durante o jogo, entre com os códigos abaixo para habilitar as novas armas. Se tiver feito corretamente, uma mensagem aparecerá no topo da tela confirmando o código. Para desativá-lo, é só executá-lo novamente.
Submachinegun: Y, A, B, X, Y, L.
Sniper Rifle: Y, A, B, X, Y, →.
Rocket Launcher: Y, A, B, X, Y, ←.
Heavy Machinegun: Y, A, B, X, Y, ↓.
Shotgun: Y, A, B, X, X, L.
Nail Gun: Y, A, B, X, A, ←.
Munição ilimitada: durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, A, →. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.
Máximo de carisma: Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, A, ↓. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.
Invisibilidade: durante o jogo, entre com a seqüência Y, A, B, X, X, ←. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.
Câmera lenta: durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, X, →. Uma mensagem aparecerá no topo da tela indicando que o código foi ativado.
Câmera acelerada: durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, X, ↓. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.
Invencibilidade (apenas na versão européia do game): Durante o jogo, digite a seqüência Y, A, B, X, B, →. Uma mensagem aparecerá no topo da tela, indicando que o código foi ativado.
Fase-bônus: termine o jogo na dificuldade Rebel (ou maior) para habilitar a fase Liberty Island.



F-Zero GX

Nova música para a pista Big Blue: selecione a opção modo Customization e entre na opção Shop. Nessa tela, digite a seqüência: Z, ←, →, ←, Z, Y, X, Z, ←, →, ←, →, Z, X, Z, X, Z. Um som confirmará que o truque deu certo. Agora, repare que a opção Sounds of Big Blue estará disponível para a compra no Shop. Depois de comprar, vá até a pista Big Blue e pressione L.



Jogue a Diamond Cup e a Master Class: para habilitar esses novos modos, termine as copas Ruby, Sapphire e Emerald, em primeiro, na dificuldade Expert.
Habilite Dark Schneider: para liberar esse corredor (e sua nave, a Deathborn), termine o modo Story.
F-Zero AX em casa: diversos elementos de **F-Zero AX** (a versão Arcade de **F-Zero**) pode ser disponibilizado na versão caseira. Para tanto, você precisa conectar seu Memory Card a uma máquina de **F-Zero AX** e terminar o game. Se você não tiver acesso a uma máquina dessas, cumpra os objetivos listados abaixo para liberar as novas opções:
Peças de naves: termine o jogo no modo Story, na dificuldade Hard.
Pistas da versão AX: vença todos os quatro torneios em primeiro lugar, na dificuldade Master. As pistas estarão disponíveis para você comprar no Shop.
AX Cup: compre todas as pistas da versão AX para habilitar o novo torneio.
Personagens de AX: termine o modo Story, na dificuldade Very Hard.
Pista Mute City – Sonic Oval: termine a AX Cup em primeiro lugar.

Gladius

Remova as restrições de equipamento: para permitir que qualquer classe de personagem utilize qualquer equipamento (arma, armadura e outros), pause o jogo durante o combate e escreva a seqüência: →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ←. Pressione, segure R e aperte ↑, ↑, ↑.
O problema é que isso fará com que coisas engraçadas aconteçam, como cachorros usarem capacetes e coisas do gênero.
Controle a câmera: durante um combate, pause o jogo e digite a seqüência: ↑, ←, ↓, →, ←, ←, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑. Você terá o controle livre da câmera.

Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Habilitar Godzilla 2000: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Godzilla 90's.
Habilitar Destroyah: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Godzilla 2000.
Habilitar Gigan: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Angilas.
Habilitar Mecha Ghidorah: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem King Ghidorah.
Habilitar Mecha Godzilla: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Mecha King Ghidora.
Habilitar Orga: complete o game jogando no modo Adventure, no nível máximo de dificuldade.
Habilitar Rodan: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Gigan.

Hitman 2

Habilite a Silenced Ballers: consiga o Ranking Silent Assassin em qualquer missão.
Habilite a arma Sawn-Off Shotgun: consiga o Ranking Silent Assassin em duas missões quaisquer. Devem ser duas missões diferentes.
Habilite a arma M4: para liberar esta arma, você precisa conquistar o ranking Silent Assassin em todas as missões de St. Petersburg. Depois que você terminar a Invitation to a Party com esse ranking, a M4 estará disponível.

James Bond 007: NightFire

Dirigir o Shelby Cobra: na fase Enemies Vanquished, pause o jogo segure o botão L e pressione →, →, ←, ←, ↑ e solte L.
Corrida extra: na fase Enemies Vanquished, pause o jogo segure o botão L e pressione X, X, B, B, Y e solte L.
Segredos
Passwords para habilitar os truques dentro da opção Secret Unlocks.
Seleção de fases: PASSPORT
Fase Chain Reaction: MELTDOWN
Fase Countdown: BLASTOFF
Fase Equinox: VACUUM
Todas as melhorias para as bugigangas: Q LAB
Supercarregador para o rifle Sniper: MAGAZINE
Melhorar o dardo tranqüilizante: SLEEPY
Opções para o modo Multiplayer
Assassination: TARGET
Demolition: TNT
Explosive Scenery: BOOM
GoldenEye Strike: ORBIT
Protect: GUARDIAN
Team King Of The Hill: TEAMWORK
Uplink: TRANSMIT
Todos os personagens: PARTY
Baron Samedi: VOODOO
Bond Tuxedo: BLACKTIE
Christmas Jones: NUCLEAR
Goldfinger: MIDAS
Jaws: DENTAL
Max Zorin: BLIMP
May Day: PHOTON
Oddjob: BOWLER
Pussy Galore: CIRCUS
Scaramanga: ASSASSIN
Xenia Onatopp: JANUS

Jeremy McGrath's Supercross World

Todas as seqüências devem ser feitas na tela de menu principal.
Turbo infinito: ↓, ↓, ↓, L, R, Z.
Bicicleta saltitante: ↑, ↑, Y, Y, X, X.
Cabeção: B, X, R, L, →.
Modo miniatura: L, Z, ←, →, B, B.

Modo Tag: Z, X, Z, X.
Gravidade da lua: ←, →, ↑, ↓, B, B, B.

Kelly Slater's Pro Surfer

Todos os números de celular devem ser digitados na opção Cheats. Uma mensagem surgirá na tela para confirmar o funcionamento do truque.
Modo Cheat: 714-555-8092
Todas as praias: 619-555-4141
Todos os levels: 328-555-4497
Todos os surfistas: 949-555-6799
Todas as roupas de borracha: 702-555-2918
Todas as manobras: 626-555-6043
Habilite Freak: 310-555-6217
Habilite Rainbow: 818-555-5555
Habilite Tiki God: 888-555-4506
Habilite Tony Hawk: 323-555-9787
Habilite Travis Pastrana: 800-555-6292
Status no máximo: 212-555-1776
Equilíbrio perfeito: 213-555-5721
Supersaltos: 217-555-0217
Alterar os gráficos: 818-555-1447
Visão em primeira pessoa: 877-555-3825. Pause o jogo, selecione a opção Camera Settings e troque a visão de jogo.

Kirby Air Ride

Habilite os personagens secretos: Cumpra as seguintes tarefas para liberar os respectivos personagens secretos:
King Dedede: no modo City Trial: vença o rei no estágio 24. No modo Air Ride: vença mil inimigos.
Meta-Knight: modos City Trial e Air Ride: complete 30 minutos de tempo no ar. Lembre-se de que você precisa habilitar o cavaleiro nos diferentes modos, separadamente. Se você liberar o Meta-Knight no modo Air Ride, ele não estará automaticamente disponível no City Trial, e vice-versa. Você precisa repetir o feito em ambos os modos.

Legacy of Kain: Blood Omen

Modo Cheat: faça a seqüência Z, R, L, B, X, Y no menu principal. Uma mensagem confirmará o funcionamento do truque. Inicie um novo jogo e você estará com a espada Soul Reaver e a Iron Armor.

Legends of Wrestling

Habilitar todos os lutadores: na tela de menu principal, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Y, Y, X. Depois de executar essa seqüência de comandos e liberar todos os lutadores do jogo, vá até a tela de opções e faça o salvamento para não precisar do truque novamente.

Madden NFL 2002

Pontos infinitos para criar um jogador: crie um jogador e vá para a opção Edit Player. Na lista, use o comando ↓ ou ↑ para encontrar seu jogador, depois ← ou → para escolher o status. Aperte o botão A duas vezes e você terá pontos ilimitados para distribuir em todas as qualidades deste jogador.

Mario Golf: Toadstool Tour

Na tela de apresentação, pressione Start + Z para que apareça a tela de códigos. Em seguida, entre com os seguintes códigos para liberar os modos secretos:

CEUFPXJ1	Modo Target Bullseye
BJGQBULZ	Modo Hollywood Video Tournament
0EKW5G7U	Modo Hyrule Tournament
GGAA241H	Mario Open Tournament

Provocações e cumprimentos
Jogando no modo Multiplayer, durante a jogada de seu adversário, pressione ↑, ↓, ← ou → para provocá-lo e mudar as chances de ele acertar um buraco. Com C ↑, C ↓, C ← e C →, você vai torcer para ele. Cada personagem possui quatro cumprimentos e quatro provocações.
Torneios secretos:
Cheep Cheep Tournament: termine o Lakitu Cup em primeiro lugar.
Sands Classic Tournament: termine o Cheep Cheep Tournament em primeiro lugar.
Blooper Open Tournament: termine o Sands Classic Tournament em primeiro lugar.
Peach's Invitational Tournament: termine o Blooper Open em primeiro lugar.
Bowser Badlands Tournament: termine o Peach's Invitational em primeiro lugar.
Star Tournament: termine o Bowser Badlands Tournament em primeiro lugar.
Habilite o 18 Hole Birdie Challenge: Inicialmente, você encontra o 9 Hole Birdie Challenge. Complete os nove primeiros buracos para habilitar o modo com 18 buracos.
Jogue com Boo: para jogar com Boo (o fantasma), consiga 50 Best Badges no Modo Tournament.
Jogue com Bowser Jr: para jogar com Bowser Jr, você precisa jogar no 18 Hole Birdie Challenge localizado dentro da opção Side Games. Consiga uma colocação Birdie ou melhor em todos os 18 buracos.
Jogue com Petey Piranha: complete todos os modos de treino (Putting, Approach e Shot), em todas as três dificuldades. Você encontra os treinos dentro da opção Side Games.
Jogue com Shadow Mario: complete a fase That's a Volcano! no modo Ring. Para facilitar seu trabalho, jogue com o Bowser.



Mario Kart: Double Dash!!

Habilite a Special Cup: para liberar a Special Cup, você deve terminar a Star Cup em primeiro lugar na dificuldade 100cc. As pistas dessa Cup são Wario Colosseum, Dino Dino Jungle, Bowser's Castle e Rainbow Road.
Habilite a All Cup Tour: para liberar a All Cup Tour, que são as quatro copas em uma só, termine a Special Cup na dificuldade 150cc, em primeiro lugar.
Habilite a All Cup Tour modo Mirror: termine em primeiro lugar a All Cup Tour na dificuldade 150cc. Todas as pistas estão invertidas aqui.
Tela alternativa de Thanks for Playing: termine em primeiro lugar na All Cup Tour do Modo Mirror.
Tela de apresentação alternativa: termine em primeiro lugar na All Cup Tour do Modo Mirror.
Habilite novas pistas para o Modo Battle:
Luigi's Mansion: termine em primeiro lugar na Mushroom Cup, na dificuldade 150cc.
Tilt-A-Kart: termine em primeiro lugar na Flower Cup, no Modo Mirror.
Habilite todos os personagens e karts secretos:
Toad e Toadette: termine em primeiro lugar a Special Cup na dificuldade 100cc. Eles já vêm com o Toad Kart.
King Boo e Petey Piranha: termine em primeiro lugar a Star Cup no modo Mirror. Eles já vêm com o Kart Piranha Pipes.
Green Fire: termine a Mushroon Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Bloom Coach: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Rattle Buggy: termine a Mushroom Cup em primeiro na dificuldade 100cc.
Barrel Train: termine a Star Cup em primeiro na dificuldade 150cc.
Toadette Kart: termine a Mushroom Cup em primeiro na dificuldade modo Mirror.
Bullet Blaster: termine a Special Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Waluigi Racer: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 100cc.
Para Wing: termine a Star Cup em primeiro na dificuldade 50cc.
Turbo Birdo: termine a Flower Cup em primeiro na dificuldade 150cc.
Boo Pipes: termine a Special Cup em primeiro no modo Mirror.
Parade Kart: termine o All Cup Tour em primeiro no modo Mirror.

Mario Party 5

Habilite a dificuldade Hard em todos os modos: para disponibilizar a dificuldade Hard em todas as competições (Competitions), você deve terminar cada uma delas no modo Normal. Ou seja, para abrir o modo Hard da Battle Competition, você deve vencê-la na dificuldade Normal, e assim por diante.
Habilite todos os itens para compra na Super Duel Battle:
Bob-Omb Wall: compre todas as Machine Parts.
Bowser Punch: compre todas as Machine Parts.
DK Body: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
DK Engine: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
DK Gun: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
DK Tires: vença Donkey Kong na dificuldade Hard da Battle Competition.
Skolar Body: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Skolar Engine: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Skolar Gun: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Skolar Tires: vença todas as três competições nas três dificuldades.
Habilite as novas Competitions para a Super Duel Battle:
Flag Competition: termine a Battle Competition na dificuldade Hard.
Robo-Rabbit Competition: termine a Flag Competition na dificuldade Hard.
Habilite a dificuldade Hard em todos os modos: para disponibilizar a dificuldade Hard em todas as competições (Competitions), você deve terminar cada uma delas no modo Normal. Ou seja, para abrir o modo Hard da Battle Competition, você deve vencê-la na dificuldade Normal, e assim por diante.
Personagens secretos:
Donkey Kong: vença DK na dificuldade Hard na Battle Competition.
Bowser Nightmare: termine o modo Story em qualquer dificuldade.
Frightmare: termine o modo Story usando o Bowser Nightmare.





Dificuldade Intense: termine o modo Story na dificuldade Hard, com qualquer personagem.



Medal Of Honor: Frontline

Invencibilidade: pause o jogo e pressione B, L, B, R, Y, L, X, ↓.

Todos os códigos abaixo devem ser inseridos na opção Enigma Machine e serão acionados na opção Bônus. As luzes verdes confirmam o funcionamento.

Código mestre: BALLOWAX
Modo bala de prata: SILVERSHOT (os inimigos serão abatidos com apenas um tiro)
Modo granada de borracha: BOUNCE
Modo Snipe-O-Rama: SUPERSHOT (todas as armas possuirão mira com zoom. Segure L e pressione para cima)
Escudo de balas: REFLECTOR (o soldado ficará imune aos tiros inimigos)
Perfecionista: FLAWLESS (os nazistas poderão matá-lo com apenas um tiro)
Tiro torpedo: BIGBOOMER (suas balas serão carregadas com pólvora para torpedos)
Tiro na cabeça: HEADSUP (seus inimigos só poderão ser mortos se forem atingidos na cabeça)
Inimigos invisíveis: HIDENSEEK (você somente verá as armas e os capacetes inimigos)
Chapéus de guerra: MADHATTER (os soldados usaram objetos estranhos no lugar de capacetes)

Para completar as missões com estrela de ouro, digite os códigos na opção Enigma Machine para habilitar os truques:

Missão	Código
1	SEAGULL
2	EAGLE
3	HAWK
4	PARROT
5	DOVE
6	TOUCAN

Minority Report

Invencibilidade: LRGARMS
Seleção de fases: PASSKEY
Pular fases: QUITER
Todos os combos: NINJA
Todas as armas: STRAPPED
Munição: MRJUAREZ
Dano máximo: SPINACH
Energia extra: BUTTERUP
Jogar como palhaço: SCARYCLOWN
Jogar como bandido: JAILBREAK
Jogar como GI: GNRLINFANTRY
Jogar como lagarto: HISSSS
Jogar como Moseley: BIGLIPS
Jogar como Nara: WEIGHTGAIN
Jogar como Nikki: HAIRLOSS
Jogar como Robot: MRROBOTO
Jogar com super-herói: SUPERJOHN
Jogar como zumbi: IAMSODEAD
Mira livre: FPSSTYLE
Arenas de dor: MAXIMUMHURT
Armadura: STEELUP
Bastão de basebol: SLUGGER
Boneca de pano: CLUMSY
Botão de câmera lenta: SLIZOMIZO
Homem saltitante: BOUNZMEN
Locais fechados: CLUTZ
Final dramático: STYLIN
Seqüência final: WIMP
Arte conceitual: SKETCHPAD
Todos os filminhos: DIRECTOR
Sem escolha: DONOTSEL

NBA Street

Equipe Big: consiga 10 vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe Big, representante do jogo SSX Snowboarders.
Equipe 3LW: consiga 20 vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe 3LW.
Equipe NYC Legends: consiga 30 vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe NYC Legends.
Equipe Street Legends: vença o torneio City Circuit para habilitar os times Street Legends. Essa equipe é formada pelos seguintes jogadores: Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch e Michael Jordan.
Equipe NBA Superstars: vença o time NBA jogando no City Challenge para habilitar essa mesma equipe de superestrelas.

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Novos carros:
Porsche 911 Turbo: consiga oitocentos mil pontos.
Dodge Viper GTS: consiga dois milhões de pontos.
Lamborgini Diablo 6.0 VT: consiga dois milhões e meio de pontos.
Lamborghini Murcielago: consiga três milhões de pontos.
Porsche Carrera GT: consiga três milhões e meio de pontos.
McLaren F1: consiga quatro milhões de pontos.
Mercedes CLK GTR: consiga quatro milhões e meio de pontos.
McLaren F1 LM: consiga cinco milhões de pontos ou vença o World Championship.
Chevrolet Corvette Z06: complete o evento 13 do modo Hot Pursuit.
Ford Crown Victoria: complete o evento 5 do modo Hot Pursuit.
Vauxhall VX220: vença uma corrida simples em qualquer modo, cruzando a linha em primeiro em todas as voltas.
Novas pistas:
Alpine Trail: complete o evento 22 do Championship.
Ancient Ruins II: complete o evento 12 do Ultimate Racer 12.
Autumn Crossing II: complete o evento 14 do Ultimate Racer.
Calypso Coast II: complete o evento 26 do Ultimate Racer.
Coastal Parklands: complete o evento 4 do Championship.
Desert Heat II: complete o evento 25 do Championship.
Fall Winds II: complete o evento 24 do Championship.
Island Outskirts II: complete o evento 8 do Championship.
Mediterranean Paradise II: complete o evento 14 do Championship.
National Forest 2: complete o evento 6 do Ultimate Racer.
National Forest: complete o evento 1 do Championship.
Outback II: complete o evento 25 do Ultimate Racer.
Outback: complete o evento 11 do Championship.
Palm City Island II: complete o evento 29 do Ultimate Racer.
Palm City Island: complete o evento 28 do Ultimate Racer.
Rocky Canyons II: complete o evento 9 do Championship.
Rocky Canyons: complete o evento 27 do Championship.
Scenic Drive II: complete o evento 6 do Championship.
Tropical Circuit II: complete o evento 28 do Championship.
Tropical Circuit: complete o evento 29 do Championship.

Need for Speed Underground

Para liberar todas as pistas em um determinado modo, digite as seqüências a seguir no menu principal:

Todas as pistas do modo Circuit: ↓, R, R, R, X, X, X, Z
Todas as pistas do modo Drag: →, Z, ←, R, Z, L, Y, X
Todas as pistas do modo Drift: ←, ←, ←, ←, →, X, R, Y
Todas as pistas do modo Sprint: ↑, X, X, X, R, ↓, ↓, ↓

P.N.03

Habilite a Blackbird Suit: termine o jogo e salve seu progresso. Em seguida, escolha este arquivo de Save para poder começar um novo jogo, no qual você terá a Blackbird. Ela já vem equipada com todas as habilidades.
Habilite a Papillon Suit: depois de terminar o jogo com a Blackbird, salve seu progresso. Escolha este arquivo de Save e comece um novo jogo usando a poderosa Papillon Suit.
Habilite o modo Hard: depois de terminar o game em qualquer dificuldade, salve seu progresso e escolha este mesmo arquivo. Quando começar um novo jogo, a opção Hard aparecerá na seleção de dificuldade.



Prince of Persia: The Sands of Time

Recuperação automática de energia: se quiser facilitar sua vida e recuperar suas energias no momento que desejar, use o Cabo Link para conectar a versão do GBA de **Prince of Presia** com a do GameCube. A opção para recuperação de energia aparecerá automaticamente.
Jogue o Prince of Persia original: existem três maneiras de habilitar este game. A primeira é terminando o jogo normalmente. A segunda é usando um Cabo Link para conectar a versão do GBA de **Prince** à versão do Cube. Isso fará com que três interruptores na forma de um GC apareçam espalhados pelo game. Acione-os para liberar o game. A terceira é a mais simples. Logo depois de conseguir sua segunda espada, siga até encontrar um local onde você ativará um interruptor para abrir um corredor repleto de escaravelhos. Há três posições nesse interruptor. A primeira abre a sala; a segunda abre o corredor; a terceira revela a porta secreta. Use sua espada para bater na parede mais próxima do interruptor. Ela não irá rebater sua espada. Em vez disso, cairá depois do terceiro golpe e uma mensagem indicando que você habilitou o **Prince of Persia** original surgirá na tela.

Passwords para **Prince of Persia** original:
KIEJSC: fase 2
VNNNPC: fase 3
IYVPTC: fase 4
RWSWWC: fase 5
GONWUC: fase 6
DEFNUC: fase 7
SVZMSC: fase 8
DBJRPC: fase 9
MZFYSC: fase 10
BRAYQC: fase 11
UUGTPC: fase 12
LRARUC: última fase

Rayman Arena

Jogue como Dark Globox: vença a primeira copa no Obstacle Course.

Jogue como Henchman 1000: vença o primeiro circuito no Total Fight.
Jogue como Mrs. Razorbeard: vença o primeiro circuito no Freeze Combat.
Jogue como Tily: vença o primeiro circuito no Time Attack.
Novas roupas: complete as copas no Single Player.
Fases especiais: complete todo os modos do Single Player, jogando nas dificuldades Beginner e Pro. Selecione o modo Exhibition para as fases especiais.



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Energia extra: sua barra de energia será aumentada a cada seis jaulas coletadas. Existem 60 jaulas no jogo.
Minigames: faça a conexão entre GC e GBA com Rayman 3 e habilite novos minigames para o modo Multiplayer.

RedCard Soccer 2003

Supersenha: na tela de menu, selecione a opção Load/Save e depois escolha Create/Load Profile. Digite a senha **BIGTANK** como seu nome e salve. Essa operação habilitará todos os times, estádios e um novo modo de jogo para se jogar somente as finais.

Red Faction 2

Os códigos devem ser digitados na tela de Cheats:
Código mestre: Y, X, B, X, Y, A, B, A (libera todos os truques)
Código mestre 2: B, B, A, A, Y, X, Y, X (libera todos os códigos para a versão normal do game)
Seleção de fases: X, Y, A, B, Y, X, A, A
Superenergia: A, A, Y, B, Y, B, X
Munição infinita: Y, B, A, X, Y, X, A, B
Granadas infinitas: X, A, X, Y, A, X, A, X
Granadas Bouncy: X, X, X, X, X, X, X, X
Modo Gordo: X, X, X, X, B, A, X, X
Versão do diretor: Y, A, X, B, X, A, Y, B
Morto-vivo: A, A, A, A, A, A, A, A
Mortes engraçadas: B, B, B, B, B, B, B, B
Chuva de fogo: Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y
Mensagem secreta: Y, A, Y, A, Y, A, Y, A

Resident Evil

Para cada vez que você completar o game em uma nova configuração para a dificuldade jogando com Jill ou Chris, você receberá uma chave especial para usar no armário de roupas. Veja quais são os novos modelos de roupa e como habilitar todos:
Termine no Normal com Jill: roupa de guerrilha camuflada.
Termine no Hard com Jill: minissaia e blusinha do game RE3: Nemesis.
Termine no Normal com Chris: roupa de rapper.
Termine no Hard com Chris: traje do game **RE CODE: Veronica**.
Modo Real Survival: termine o game uma vez jogando com qualquer personagem. Este modo acaba com a magia dos baús, ou seja, se você depositou um item em num determinado baú, somente poderá recuperá-lo nesse mesmo local.
Inimigos invisíveis: termine o game na dificuldade Hard e ative o modo Invisible Enemy. Neste modo, os zumbis se tornam invisíveis e você deverá se guiar pelo som dos gemidos.
Zumbis suicidas: termine o jogo na dificuldade Hard usando os dois personagens, Jill e Chris. Quando iniciar um novo jogo, esporadicamente aparecerão zumbis explosivos e ao atirar neles você também sofrerá dano.
Lançador de foguetes: termine o jogo no modo Normal em menos de três horas. Faça uma bateria de Save e inicie uma nova partida neste mesmo Slot. Você começará o jogo usando o potente laçador de foguetes.
Arma Samurai Edge: termine o jogo no modo Normal ou Hard usando ambos os personagens, Jill e Chris, somando um total de menos de cinco horas.

Resident Evil 2

Munição Infinita: entre no menu de opções, selecione Button Config, coloque o cursor sobre a palavra Aim, segure o botão R e aperte Z dez vezes seguidas. Uma mensagem confirma o funcionamento do truque.

Robotech: Battlecry

Invencibilidade: entre na área de treinamento, destrua apenas dois alvos e saia. Selecione o modo Story e você estará invencível.
Medalha Bronze Cross: destrua 50 Battle Pods.
Medalha Silver: complete a sessão para a medalha Bronze Cross e destrua 75 Battle Pods.
Medalha Distinguished Service: complete a missão Enemy Within.
Medalha Gold Cross: complete a sessão para a medalha Silver Cross e destrua 100 Battle Pods.
Medalha Gold Nova: complete a missão Vengeance três vezes.
Medalha Jolly Roger: complete a missão Party Crashers três vezes.
Medalha Master Airman: destrua 100 Fighter Pods.
Medalha Meritorious Service: complete a missão Force of Arms.
Medalha R.D.F. Flying Ace: complete a sessão para a medalha Master Airman.
Medalha R.D.F. Starburst: complete todas as missões com chefes duas vezes.
Medalha R.D.F. Supernova: complete a sessão para a medalha Gold Nova.



Medalha Robotech Marksman: mate 50 Nousjadel-Ger no modo Sniper.
Medalha Silver Shield: use o VF-1A para completar a missão Graveyard.
Medalha Southern Cross: Complete a sessão para a medalha Gold Cross.
Medalha Superior Defense: complete a missão Attrition.
Medalha Titanium Medal of Valor: complete a missão Knife's Edge.
Medalha Tuna Head: mate 50 Del Regults.
Medalha Wolf Leader: complete a missão To The Death.

Rocket Power: Beach Bandits

No menu principal, selecione a opção Cheats. Dê a seguinte seqüência de respostas para as questões para acessar as respectivas fases:
Fase 1: Squid
Fase 2: Conroy
Fase 3: Tito Makani
Fase 4: Maurice
Fase 5: Ocean Shores
Fase 6: Otto
Fase 7. Eddie: Prince of the Netherworld

Scooby Doo: Night of 100 Frights

Feriados famosos: Para se divertir com temas de feriados famosos, acesse o sistema de datas do seu GameCube e altere os campos dia e mês para uma das combinações abaixo, em seguida, insira o jogo Scooby Doo e vá para a frente da casa conferir o resultado.
January 1: fogos de artifício.
July 4: fogos de artifícios e outros efeitos.
October 31: morcegos gigantes decorando a porta de entrada.
December 25: neve

Soccer Slam

Para mudar a aparência dos atletas, digite uma das seqüências a seguir na tela de título do jogo.
Time Spirit: Y, Y, ↓, ↓, ←, →. Os jogadores serão transformados em esqueletos.
Time Subzero: Y, Y, ↓, →, ←, ↑. Os jogadores serão transformados em bonecos de neve.
Time Toxic: Y, X, ↓, ↓, ↑, ↑. Os jogadores serão transformados em marcianos.
Time Tsunami: X, Y, ↓, ↑, →, ←. Os jogadores serão transformados em sapos.
Time Volta: Y, X, ↓, ↑, ↓, ↑. Os jogadores serão transformados em soldados com armadura.
Time El Fuego: X, X, ↓, ↓, →, ←. Os jogadores serão transformados em demônios.
Mudar todos os times: X, Y, ↓, ↓, ↓, ↓.
Todos os itens de acessórios: ←, X, ←, X, ←.
Energia especial infinita: L, R, ←, →, Y, Y.
Turbo infinito: L, R, →, ↑, X, X.
Abrir todos os estágios: R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X.
Cabeção: R, L, ↑, ↑, Y, Y.
Luz especial com maior freqüência: L, R, ↓, →, Y, X.
Bola de meia: R, →, ←, ←, Y, X.
Bola olho: R, →, ↓, ↑, X, X.
Bola caixa preta: R, ←, ←, ↓, X, X.
Bola de criança: R, →, ↑, ', X, Y.
Bola em forma de bloco de montar: R, ←, →, →, Y, Y.
Bola globo mundial: R, →, →, ←, X, X.
Bola em forma de lata enferrujada: R, ←, ↑, ↑, Y, Y.
Bola de praia: R, →, →, ↓, Y, X.
Bola caixote: R, ←, ↓, →, Y, X.
Bola 8 da sinuca: R, →, ↑, ↑, Y, Y.
Apresentação moderna: Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←.
Apresentação clássica: X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →.

Sonic Adventure DX

Habilite o modo Mission: termine o jogo com qualquer personagem para poder jogar no Mission. Você seleciona o modo pela tela de seleção de personagens.
Habilite Super Sonic: para jogar com a versão dourada de Sonic, termine o jogo com todos os seis personagens iniciais. Sonic vai se tornar Super Sonic durante a segunda vez que você for jogar.
Habilite Metal Sonic: conquiste as 130 Emblems do jogo para jogar com Metal Sonic em todas as fases.
Habilite o minigame Robotnik's Mean Bean Machine: pegue 120 Emblems para habilitar a antiga versão portátil do jogo.
Habilite o minigame Sonic: pegue 20 Emblems para habilitar a antiga versão portátil do jogo.
Habilite o minigame Sonic 2: pegue 110 Emblems para liberar a versão potátil de Sonic 2.
Habilite o minigame Sonic Blast: pegue 130 Emblems para liberar a versão portátil de Sonic Blast.
Habilite o minigame Sonic Chaos: pegue 60 Emblems para liberar a versão portátil de Sonic Chaos.
Habilite o minigame Sonic Drift: pegue 40 Emblems para liberar a versão portátil de Sonic Drift.
Habilite o minigame Sonic Drift 2: pegue 130 Emblems para liberar a versão portátil de Sonic Drift 2.
Habilite o Sonic Labyrinth: pegue 80 Emblems e complete 20 missões. Ou então, recolha 100 Emblems.
Habilite o minijogo Sonic Spinball: pegue 80 Emblems para liberar a versão portátil de Sonic Spinball.
Habilite o Sonic Triple Trouble: pegue 130 Emblems para liberar este modo.
Habilite o Tails Adventure: pegue 130 Emblems e complete todas as 60 missões do jogo.
Habilite o Tails's Sky Patrol: pegue 130 Emblems e complete 40 missões do jogo.
Seleção de fases para o Sonic Chaos: na tela de apresentação de Sonic Chaos, pressione ↑ ↑ ↑ ↑ → ← → ← e Start.
Seleção de fases para o Sonic Labirinth: na tela de apresentação de Sonic Labirinth, pressione ↑ ↑ → → → ← ← ← ← ← ← ← ←.
Seleção de fases para o Sonic Spinball: entre na opção Sound Test de Sonic Spinball, e então toque as seguintes músicas na ordem: 0, 2, 1, 5, 6, 6.
Desativar a gravidade em Sonic Spinball: entre na opção Sound Test de Sonic Spinball, e então, toque as seguintes músicas na ordem: 0, 2, 1, 5, 6, 6.0, 9, 0, 1, 6, 8.
Seleção de fases para Sonic The Hedgehog 2: na tela de apresentação do Sonic The Hedgehog 2, Tails vai piscar três vezes – uma primeira, seguida de outras duas rápidas. Depois da primeira piscada, aperte e segure ↙ + A + B. No exato momento em que Tails der sua terceira piscada, pressione Start sem soltar o comando.



Spider-Man: The Movie

Selecione a opção Specials, no menu principal, digite uma das senhas a seguir e clique em Done. O Duende Verde vai dar uma gargalhada. Inicie um jogo normalmente e confira o resultado. Para desativar qualquer código, repita a operação entrando novamente com a mesma senha.
ARACHNID: habilita todas as fases, todos os filminhos e a galeria de fotos.
IMIARMAS: seleção de fases.
ROMITAS: possibilita pular as fases. Pause o jogo e escolha a opção Next Level, no menu.
HEADEXPLODY: extras para jogar o modo Training.
ORGANICWEBBING: fluido de teia infinito.
KOALA: todos os comandos especiais de ataque.
GIRLNEXTDOOR: jogue como Mary Jane.
HERMANSCHULTZ: jogar como Shocker.
SERUM: jogue como cientista.
REALHERO: jogue como policial.
CAPTAINSTACEY: jogue como Captain Stacey (o piloto do helicóptero)
KNUCKLES, STICKYRICE, THUGSRUS: jogar como um elemento da gangue dos bandidos (três personagens diferentes).
DODGETHIS: movimentos de ataque com efeitos do filme **Matrix**.
FREAKOUT: jogar com a roupa do Duende Verde.
SPIDERBYTE: jogar com o Aranha pequenino.
GOESTOYOURHEAD: Homem-Aranha com cabeção.
JOELSPEANUTS: inimigos com cabecão.
UNDERTHEMASK: visão em primeira pessoa.
Minigame de boliche: acumule 10.000 pontos durante o jogo e habilite o minijogo de Boliche para o modo Training.
Jogar como Alex Ross: complete o jogo na dificuldade normal. Vá até a opção Specials, depois em Secret Store e ligue o bônus referente ao personagem Alex Ross.
Jogar como Peter Parker: termine o game jogando na dificuldade Easy. Vá até a opção Specials, depois em Secret Store e ligue o bônus referente ao personagem Peter Parker.
Jogue com roupa de Luta Livre: complete o game na dificuldade normal para liberar a roupa de luta livre.
Jogue como Duende Verde: termine o jogo na dificuldade Hero ou Super Hero. Para facilitar sua vida, use o seguinte esquema: entre com a senha para abrir as fases **ARACHNID**, em seguida, vá ao menu de opções e selecione a dificuldade Super Hero. Depois selecione a fase Conclusion e o game vai acreditar que você venceu jogando na dificuldade Super Hero. O bônus para jogar com o Duende Verde estará acessível na opção Secret Store.
Você pode repetir essa operação para habilitar outros personagens.

Spy Hunter

Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha indicada no lugar de seu nome e, se funcionar, o nome desaparecerá. Entre com seu nome normalmente e veja o resultado. Selecione a opção Movie Player para assistir aos filmes.
OGSPY: minijogo Spy Hunter
GUNN: filme tema de Spy Hunter
SALIVA: filme Your Disease
MAKING: filme The Making Of
SCW823: imagens Concept Art
WWS413: filme Animatic
Extras: para habilitar os bônus a seguir, o jogador precisará completar as fases dentro do tempo limite pré-determinado. Após atingir estes objetivos, acesse a opção Movie Player e escolha Cheat Grind para conferir os extras.
Saliva Spy Hunter Video: fase 1 em 3:40.
Green HUD: fase 2 em 3:35.
Saliva Your Disease: fase 3 em 2:40.
Night Vision: fase 4 em 3:15.
Early Test Anamatic Video: fase 5 em 3:25.
Extra Cameras: fase 6 em 3:45.
Rainbow HUD: fase 7 em 3:10.
Inversion Camera: fase 8 em 3:05.
Concept Art Video: fase 9 em 3:45.
Fisheye View: fase 10 em 3:15.
Camera Flip: fase 11 em 3:10.
Puke Camera: fase 12 em 3:30.
Making of Video: fase 13 em 2:15.
Modo miniatura: fase 14 em 5:10.
Superespião: complete todos os 65 objetivos do game para ganhar munição infinita e invencibilidade para seu carro.

SSX Tricky

Pista Pipedream: ganhe medalhas em todos os circuitos Showoff para habilitar a nova pista.
Pista Untracked: ganhe medalhas em todas as pistas do jogo para habilitar o circuito Untracked.
Uberboard: destrave todas as manobras para os personagens e você habilitará a prancha Uberboard, a melhor do game.
Mudar a roupa: complete todos os capítulos do livro de manobras de um personagem e ele ganhará novas peças de vestuário.
Roupa cromada: complete o World Circuit e alcance a qualificação Master.
Na tela título do jogo, segure pressionados os botões L + R e digite uma das seqüências.
Encher todo status do atleta: B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z.
Mix Master Mike: A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Vá para a tela de seleção de personagens e escolha qualquer competidor, pois ele se trans-

formará em Mix Master Mike durante a corrida.
Prancha Mallora: A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z. Escolha a personagem Elise, ela estará usando a prancha Mallora.
Habilite Brodi: ganhe uma medalha de ouro no World Circuit.
Habilite Zoe: ganhe duas medalhas de ouro no World Circuit.
Habilite JP: ganhe três medalhas de ouro no World Circuit.
Habilite Kaori: ganhe quatro medalhas de ouro no World Circuit.
Habilite Psymon: ganhe cinco medalhas de ouro no World Circuit.
Habilite Seeah: ganhe seis medalhas de ouro no World Circuit.
Habilite Luther: ganhe sete medalhas de ouro no World Circuit.



Star Fox Adventures

Não existem códigos para habilitar truques em **SFA**, mas se você já conversou com o gigante de pedra, deve ter notado que ele oferece a opção Game Well Maze, que nada mais é que um pequeno labirinto onde você coloca os tokens adquiridos durante o jogo e destrava algumas opções extras na tela de abertura. Cada token custa 20 scarabs e os locais onde você os encontra são:
1: Dentro da loja em ThornTail Hollow. Destrava os créditos do game.
2: Depois do canhão no começo de Ice Mountain. Exploda a parede com uma Bomb Spore e pegue o token para habilitar a seleção de músicas.
3: No final do rio em SnowHorn Wastes pegue o token que conta a história de uma pessoa má.
4: Para ativar a linguagem dino, plante uma Moonseed logo antes de entrar na Krazoa Shrine de Moon Mountain Pass.
5: Se você encontrar os três bebês de uma certa mamãe em LightFoot Village, ela ficará contente e abrirá o caminho para que você pegue o token que conta a história de um amigo.
6: Antes de entrar em Volcano Force Point Temple, plante uma Moonseed à esquerda da entrada e ganhe uma mensagem de James McCloud.
7: Para conhecer seu destino, use o Portal Device em uma porta em sua segunda visita ao Ocean Force Point Temple.
8: Use o canhão em Cape Claw para abrir um buraco embaixo das docas. O token de lá habilita um novo modo gráfico no game.

Star Wars: Bounty Hunter

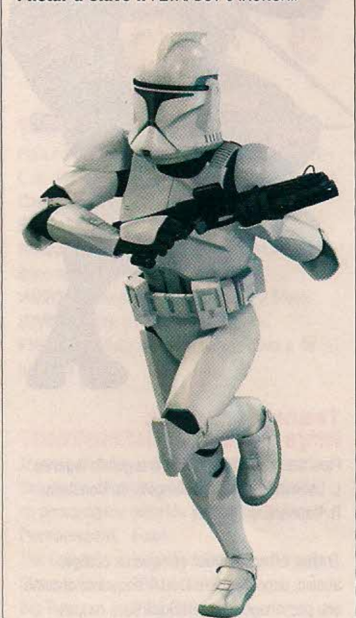
Passwords:
Capítulo 01: SEEHOWTHEYRUN
Capítulo 02: CITYPLANET
Capítulo 03: LOCKDOWN
Capítulo 04: DUGSOPLENTY
Capítulo 05: BANTHAPOODOO
Capítulo 06: MANDALORIANWAY
Missão 01: BEAST PIT
Missão 02: GIMMEMY JETPACK
Missão 03: CONVEYORAMA
Missão 04: BIGCITYNIGHTS
Missão 05: IEATNERFMEAT
Missão 06: VOTE4TRELL
Missão 07: LOCKUP
Missão 08: WHAT A RIOT
Missão 09: SHAFTED
Missão 10: BIGMOSQUITOS
Missão 11: ONEDEADDUG
Missão 12: WISHIHADMYSHIP
Missão 13: MOS GAMOS
Missão 14: TUSKENS R US
Missão 15: BIG DAD DRAGON
Missão 16: MONTROSSISBAD
Missão 17: VOSAISBADDER
Missão 18: JANGOISBADDEST
Galeria de imagens: R ARTISTS ROCK
Todos os Cards: GO FISH
Mira e disparos manuais: segure Z + R

Star Wars: Jedi Outcast

Todos os códigos devem ser inseridos na tela de Cheat. O game apresentará as opções extras e Kyle avisará que o truque funcionou.
Habilite o Single Player levels de 1 a 7: CHERRY
Munição infinita: BISCUIT
Invencibilidade: BUBBLE (o jogador só morrerá se cair de um lugar muito alto)
Todos os personagens para o modo Multiplayer: PEEPS
Todas as armas: FUDGE (Lightsaber, Imperial Blaster, Wookie Bowcaster e Thermal Detonators)
Fase-bônus: DEMO (missão Alzoc III)
Todos os FMV: FLICKY

Star Wars: Rogue Leader-Rogue Squadron 2

Habilite o TIE Fighter: complete a missão Imperial Academy Heist depois de roubar uma nave TIE Fighter e ela ficará disponível.
Pilote a Millennium Falcon: consiga um total de 10 medalhas de bronze e você já terá as chaves na mão.
Pilote a Slave I: consiga dez medalhas de prata e você terá acesso livre ao banco de couro da nave.
Nave Darth Vader's TIE Advanced X1: consiga 15 medalhas de ouro para ser digno desta nave.
Nave Naboo Starfighter: complete a missão Tattoine Training obtendo a seguinte campanha: todos os objetivos normais e os itens de bônus.
Passcodes: Todas as senhas devem ser digitadas na opção Passcode. Alguns truques funcionam com duas senhas, digite uma e confirme para então digitar a segunda e confirmar.
Documentário: ?INSIDER
Créditos: THATSME!
Ativar comentários: BLAHBLAH
Galeria de arte: EXHIBIT!
Teste de som: COMPOSER
Tela em preto-e-branco: LIONHEAD
Vidas infinitas: JPVI?IJC e RSBFNRL. Mesmo usando esse truque, suas vidas serão contabilizadas para definir sua classificação (medalha de ouro, prata ou bronze) ao final da fase.
Seleção de fases: !??QWTTJ e CLASSIC. Todas as fases ficarão abertas, com exceção dos estágios de bônus.
Direto para a fase Death Star Escape: PYST?OOO e DUCKSHOT. Você abrirá a fase Death Star Escape.
Multiplicar o número de vidas: JPVI?IJC e RSBFNRL. O número de vidas será multiplicado por dois.
Destrave a TIE Fighter: ZT?!RGBA e DISPSBLE.
Todos os equipamentos: AYZB!RCL e WRKFORIT. Automaticamente sua nave possuirá todos os upgrades de armas.
Pilotar um carro: !ZUVIEL! e !BENZIN!
Pilotar a TIE Advanced X1: NYM!UUOK e BLKHLMT!
Pilotar a Imperial Shuttle: AJHH!?JY e BUSTOUR
Pilotar a Millennium Falcon: MVPQIU?A e OH!BUDDY
Pilotar a Naboo Starfighter: CDYXF!?Q e ASEPONE!
Pilotar a Slave I: PZ?APBSY e IRONSHIP



Star Wars Rogue Squadron 3: Rebel Strike

Entre com as seguintes passwords para conseguir os resultados indicados:
WHATTHE?: habilita o Modo Ace.
WIMPIAM!: habilita o Modo Easy.
LOOKMOM!: veja os créditos.
THEDUDES: habilita o Documentary.
LOOKOUT!: habilita o jogo The Empire Strikes Back (Arcade).
NOCOLOR?: jogue em preto-e-branco.
!KOOLART: habilita o Art Gallery.
RTJPFC!G: entre com este código e então coloque TIMEWARP como nova password. Isso habilitará o game Star Wars dos Arcades.
FREEPLAY: habilita o game Star Wars dos Arcades, lançado nos anos 80. Você pode encontrá-lo em Special Features, dentro de Options.
FARMBOY?: habilita o T-16 Skyhopper no modo VS.
HARKHARK: habilita o Music Hall.
YOUDAMAN: habilita o Y-Wing na missão Revenge of the Empire.

Star Wars: The Clone Wars

Seleção de fases para o modo Multiplayer: FRAGFIESTA
Seleção de fases para o modo Campaign: GASMASK
Invencibilidade: 1WITHFORCE
Arma secundária ilimitada: CHOSEN1
Três objetivos de gratificação para cada missão completa: YUB_YUB
Personagens liberados para o Academy
Battle Droid: ROGERROGER
Padme Amidala: CORDE
Super Battle Droid: WAT TAMBOR
Habilitar Wookie na fase Academy: Geonosis: FUZZBALL
Foto dos programadores: SAYCHEESE (você precisa ter habilitado o Sketchbook para ver a imagem)
Todos os FMV: CINEMA
Música Ewok: na tela de opções ou durante o jogo, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Invencibilidade para o AT-XT: use o código para ter a arma secundária infinita e mantenha o Y pressionado para jogar com o AT-XT.
Raxus Duel para o Multiplayer: consiga 5 pontos de bônus.
Thule Moon Control para o Multiplayer: consiga 10 pontos de bônus.
Rhen Var para o Multiplayer: consiga 15 pontos de bônus.
Jedi Academy para o Multiplayer: consiga 20 pontos de bônus.
Visão da unidade: consiga 25 pontos de bônus.
Seqüência de Making of: consiga 30 pontos de bônus.
Opção CD Player: consiga 35 pontos de bônus.
Opção Sketchbook: consiga 40 pontos de bônus.
Yoda para o Academy: consiga 45 pontos de bônus.
Música tema Ewok: na tela de menu pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Super Mario Sunshine

999 moedas (método um): em vez de entrar no canhão do Episódio 2 de Pinna Park, elimine os Bullet Bills e Torpedo Teds que ele atira em você até juntar a quantia máxima.
999 moedas (método dois): depois de terminar o jogo, pague 10 moedas ao barqueiro para ser levado de volta à Airstrip. Pegue as moedas de lá, abandone a área (Exit Area), volte ao





barqueiro, pague mais 10 moedas... e repita todo o processo quantas vezes quiser.
Bueiro secreto: molhe bastante a praia no local ao lado dos guarda-sóis perto do vendedor de óculos escuros. Vai chegar uma hora em que você verá o contorno de uma tampa de bueiro. Lá dentro existem moedas normais e uma vida.
Os pássaros: esguiche água nos pássaros verdes para ganhar moedas normais, nos azuis para ganhar moedas azuis e nos amarelos para ganhar Shines.

Super Smash Bros. Melee

Habilite Jigglypuff: termine o modo Classic ou Adventure jogando em qualquer nível de dificuldade ou faça 50 lutas no modo Vs. Vença a luta contra Jigglypuff e ele ficará habilitado.
Habilite Dr. Mario: termine o modo Classic ou Adventure jogando com o personagem Mario em qualquer dificuldade e sem usar nenhum Continue. Alternativamente faça 100 lutas no modo Vs. Vença a batalha contra Dr. Mario e ele ficará habilitado.
Habilite Falco Lombardi: complete o modo 100 Man Melee ou faça 300 lutas no modo VS. Vença a batalha contra Falco Lombardi.
Habilite Ganondorf: jogando no modo Event, vença o desafio número 29 ou faça 600 lutas no modo Vs. Ganhe a batalha contra Ganondorf.
Habilite Prince Marth (Fire Emblem): termine o modo Classic ou Adventure com os 14 personagens regulares, no final da décima quarta luta, vença o desafio contra Marth. Alternativamente faça 400 lutas no modo Vs.
Habilite Roy (Fire Emblem): termine o modo Classic jogando com Prince Marth, em qualquer nível de dificuldade e sem usar Continues. Alternativamente faça 900 lutas no modo Vs. Depois vença a batalha contra Roy.
Habilite Young Link: complete o modo Classic com 10 personagens diferentes. Em seguida, termine o mesmo modo jogando com o personagem Link. Alternativamente faça 500 lutas no modo Vs. Depois desta vitória derrote Young Link em batalha.
Habilite Luigi: termine o primeiro estágio do modo Adventure conseguindo marcar um tempo final que tenha um número 2 na contagem dos segundos. Ex: xx:x2:xx. Luigi aparecerá no próximo estágio, vença-o e termine o jogo. Alternativamente faça 800 lutas no modo Vs.
Habilite Mewtwo: faça 700 batalhas no modo Versus ou atinja um total de 20 horas de jogo neste mesmo modo.
Habilite Mr. Game & Watch: termine o jogo no modo Classic, Adventure ou Target Test jogando com todos os 24 personagens. Alternativamente faça 1.000 lutas no modo Vs.
Habilite Pichu: complete o desafio 37 do Event Match ou faça 200 lutas no modo Vs. Em seguida, vença a luta contra Pichu.
Habilite saco de pancadas: na opção Stadium você encontra o desafio Home-Run, que além de ser muito divertido, libera alguns itens especiais. Existe uma técnica para arremessar o saco a grandes distâncias e é muito simples: basta você surrar bastante o saco e aumentar muito o seu nível de dano antes de acertá-lo em cheio. Cada personagem possui um estratégia específica para malhar o saco e depois expulsá-lo, como Yoshi por exemplo: faça um salto curto e no ar ataque com A + ↓, repita isso por quatro, cinco ou seis vezes e depois acerte o saco com A + →.

Tarzan: Untamed

Jogar como Jane: complete os desafios Terk do primeiro mundo para habilitar a personagem Jane.
Jogue como Porter: complete os desafios Terk do segundo mundo para habilitar a personagem Porter.
Jogue como Terk: complete os três desafios Terk do último estágio para habilitar a personagem Terk.



Teenage Mutant Ninja Turtles

Para fazer os códigos, use a seguinte legenda: L: Leonardo; M: Michaelangelo; D: Donatello; R: Raphael; S: Splinter

Trajes alternativos: coloque os códigos abaixo, depois segure L ou R enquanto escolhe seu personagem, e seleciona suas roupas alternativas.
Donatello: RRSLR
Leonardo: RSLMD
Michaelangelo: RLSLS
Raphael: SLSMM
Power Ups especiais: cada personagem tem um código especial que permite a ele algum Power Up próprio. Alguns códigos habilitam ataques duas vezes mais poderosos, Shurikens infinitos ou pedaços de pizza mais constantes. Confira os códigos de cada um:

Donatello:
DRLDS
MLMLS
MLSDS
DDDML

Leonardo:
LMLSD
RSDMM
LDSMS
SSLDM

Michaelangelo:
RLDDR
RLMSM
MSRMM
MSSLD

Raphael:
RDSRL
RSSSR
LSMMS
SDRML

Habilite Casey Jones: para jogar com Casey Jones (o cara da máscara de hóquei) no modo Story, entre com o código SRLMD. Ele não possui missões de Dojo e não possui quase nenhuma seqüência de história, mas é extremamente forte e capaz de derrubar a maioria dos inimigos com um único golpe. Para habilitá-lo no Modo Versus, termine a Missão 1 de Raphael.
Habilite Mestre Splinter: para jogar com Splinter entre com o código LSLML. Ele tem sua própria história e você pode usar qualquer uma das quatro tartarugas como personagem de apoio. Para habilitá-lo no Modo Versus, termine a missão 3 de Leonardo.
Modo Challenge: para habilitar este modo, termine o game com Raphael, Donatello, Michaelangelo e Leonardo.
Habilite o Evil Turtlebot: para jogar como o Evil Turtlebot, no Modo Versus, termine a terceira missão com qualquer uma das quatro tartarugas.
Habilite Hun: para jogar como Hun no modo Versus, termine a missão 6 com Michaelangelo.
Habilite Oroku Saki: derrote Saki com qualquer uma das tartarugas para habilitar Saki como personagem jogável no modo Versus.
Habilite Destruidor: derrote o Destruidor com qualquer uma das quatro tartarugas para habilitá-lo no modo Versus.
Habilite Yoshi Hamato: para habilitá-lo no Modo Versus, termine o modo Challenge com qualquer uma das quatro tartarugas.
Roupas especiais: mude o relógio interno do GameCube para 25 de dezembro para ver as tartarugas com roupas de Natal.
Secret of Gembu: para habilitar o golpe da tartaruga sagrada, cumpra a terceira missão de dojo de todas as quatro tartarugas. Esse é um golpe que atinge todos os inimigos na tela, mas pode ser usado somente três vezes por missão.

The Hulk

Todas as senhas devem ser digitadas dentro da opção Code Imput e depois os truques devem ser acionados na opção Cheat.
Invencibilidade: GMMSKIN
Regeneração: FLSHWND (Hulk vai recuperar a energia mais rapidamente)
Encher barra de fúria: ANGMNGT
Continues infinitos: GRNCHTR
Dobrar a energia do Hulk: HLTDSE
Inimigos com o dobro de energia: BRNGITN
Inimigos com metade da energia: MMMYHLP
Soco matador: FSTOFRY (Hulk detona seus inimigos com apenas um golpe)
Solução de quebra-cabeças: BRCESTN (os quebra-cabeças serão solucionados facilmente)
Apagar recordes: NMBTHIH
Abrir todas as fases: TRUBLVR
As senhas a seguir devem ser digitadas nos terminais de computadores encontrados nas fases:
Artes do Hulk: SANFRAN
Artes do Hulk vs. Hulk Dogs: PITBULL
Artes da Desert Battle: FIFTEEN
Artes do filme: NANOMED
Jogar como Hulk cinza: JANITOR



The Lord Of The Rings: The Return Of The King

Para ganhar mil pontos facilmente, pause o jogo a qualquer momento e digite as seguintes seqüências:
Aragorn: segure L + R e pressione ↑, B, Y, A.
Frodo: segure L + R e pressione ↓, Y, ↑, ↓.
Gandalf: segure L + R e pressione X, Y, ↑, ↓.
Gimli: segure L + R e pressione X, X, Y, A.
Legolas: segure L + R e pressione A, Y, ↑, A.
Sam: segure L + R e pressione Y, A, ↓, A.
Habilite os personagens secretos, invencibilidade e mais: para ativar os códigos abaixo, você precisa ter terminado o game uma vez. Depois, comece um novo jogo e dê pausa no game. Segure R + L e, sem os soltar, execute as seqüências respectivas para os efeitos desejados. Um som indicará se você fizer o código corretamente. Variados:
Jogue com Faramir: A, A, Y, Y
Jogue com Frodo: Y, X, X, X
Jogue com Merry: A, X, X, A
Jogue com Pippin: Y, X, B, X
Todos os Cheats ativados: X, ↓, Y, A
Todos os Upgrades dos ataques: ↑, ↓, Y, B
Invencibilidade: B, X, B, ↑
Recarregar a energia: B, B, X, X

Flechas infinitas: B, B, ↓, X
Fique sempre no modo Devastating: Y, ↑, Y, ↓
Indicador de alvo: ↓, X, ↑, B
Entrevistas com os atores: A, B, A, ↑

Bônus para os personagens:
Aragorn:
Combos de 3 Hits: B, ↓, X, ↑
Combos de 4 Hits: ↑, B, Y, ↓
Todos os Specials: ↓, X, Y, Y
Skills em Lv8: ↑, B, Y, ↑
Munição infinita: Y, B, B, Y

Faramir:
Combos de 4 Hits: A, B, ↑, A
Skills em Lv8: X, ↓, ↓, ↓
Munição infinita: Y, ↑, A, A

Frodo:
Combos de 4 Hits: ↓, B, ↓, X
Skills em Lv8: X, X, ↓, ↓
Munição infinita: Y, Y, Y, X

Gandalf:
Combos de 3 Hits: ↓, A, Y, ↓
Combos de 4 Hits: ↓, Y, ↑, X
Todos os Specials: ↑, ↓, Y, X
Skills em Lv8: X, B, ↓, ↓
Munição infinita: Y, X, A, B

Gimli:
Combos de 4 Hits: Y, B, ↑, A
Skills em Lv8: A, X, ↓, B
Munição infinita: X, X, X, A

Legolas:
Combos de 3 Hits: Y, Y, Y, ↓
Combos de 4 Hits: A, X, Y, B
Todos os Specials: Y, X, A, X
Skills em Lv8: B, ↑, ↑, ↓
Munição infinita: Y, Y, Y, X

Merry:
Combos de 4 Hits: Y, A, B, B
Skills em Lv8: ↓, Y, A, B
Munição infinita: B, X, X, Y

Pippin:
Combos de 4 Hits: A, A, ↓, X
Skills em Lv8: B, ↑, ↑, X
Munição infinita: ↑, X, X, B

Sam:
Combos de 4 Hits: ↑, ↓, Y, Y
Skills em Lv8: X, X, Y, Y
Munição infinita: A, A, X, A



The Lord Of The Rings: The Two Towers

Todas as seqüências devem ser executadas com o game pausado e segurando os botões L + R. Um som confirmará o funcionamento dos truques.
Recuperar a energia: Y, ↓, A, ↑
Recuperar a munição: A, ↓, Y, ↑
Ganhar 1.000 pontos de experiência: A, ↓, ↓, ↓
Status do Level 2: X, →, X, →
Status do Level 4: Y, ↑, Y, ↑
Status do Level 6: B, ←, B, ←
Status do Level 8: A, A, ↓, ↓
Para os próximos truques você precisa terminar o jogo uma vez e depois entrar com a seqüência:
Invencibilidade: Y, B, A, X
Armas infinitas de mísseis: B, X, A, Y
Ataque de devastação: B, B, X, X. Durante a batalha, segure o botão Y para detonar tudo.
Melhorar os combos: Y, X, Y, X
Encolher os inimigos: Y, Y, A, A
Câmera lenta: Y, X, A, B

The Simpsons: Road Rage

Todas as seqüências devem ser executadas na tela de Options e com os botões L + R pressionados. Um som sempre confirmará que o truque entrou.
Carro caixa de sabão: B, B, Y, X.
Smithers no carro do Sr. Burns: B, B, Y, Y.
Ônibus nuclear: B, B, Y, A.
Dinheiro extra: Y, Y, Y, Y.
Controlar o relógio: X, B, Y, A. Durante o jogo use o botão R para ligar e desligar o relógio.
Novas câmeras: B, B, B, B.
Visão traseira: X, X, X, Y.
Modo noturno: A, A, A, A.
Câmera lenta: A, X, B, Y.
Personagens achatados: X, X, X, X. Todas as pessoas, menos o seu personagem, estarão achatados.
Habilite os personagens secretos: este jogo utiliza o relógio interno do GameCube para liberar personagens secretos. Para isso, você precisa ou jogar **RR** em uma dessas datas comemorativas, ou mudar o relógio do seu Cube para uma das indicadas. Confira abaixo a lista dos personagens secretos:
Halloween (31/10): habilita Frankenbart
Dia de Ação de Graças (22/11): habilita Marge Pilgrim
Ano-novo (01/01): habilita New Year's Krusty the Clown
Natal (25/12): habilita Santa Apu
Habilite o novo carro de Homer: complete todas as dez missões e então selecione Homer. Ele estará de carro novo.



The Sims

Para colocar os códigos a seguir, pressione R + L na tela do menu principal para fazer a tela de Cheats aparecer.
FREEALL: todos os objetos grátis.
MIDAS: habilita todos os jogos de Multiplayer, itens secretos e skins.
PARTY M: habilita o minigame Party Motel.
SIMS: habilita o modo Play the Sims.
FISH EYE: muda de visão normal para a de primeira pessoa.

TimeSplitters 2

Termine as fases indicadas jogando no modo Story e na dificuldade Medium, para habilitar os personagens secretos para o modo Arcade.

Personagem	Fase
The Colonel:	1853 Wild West
Stone Golem:	1920 Aztec Ruins
Big Tony:	1932 Chicago
Khallos:	1972 Atom Smasher
Mutant:	1990 Oblask Dam Siberia
Sadako:	2019 NeoTokyo
Ozor Mox:	2280 Return to Planet X
Machinist:	2315 Robot Factory
Reaper Splitter:	2401 Space Station

Tony Hawk's Pro Skater 3

No menu principal, clique em Options e na segunda lista de opções, escolha Cheats. Digite uma das senhas a seguir e clique em Accept Changes. Você vai ouvir um som de caixa registradora confirmando o truque.
MARKEDCARDS: habilita todos os Cheats. Jogando no modo Career, pause o jogo e selecione a opção Cheats no menu. Todos os truques poderão ser ligados.
FREAKSHOW: todos os personagens secretos. São eles: Darth Maul, Wolverine, Officer Dick, Private Carrera, Ollie The Magic Bum, Kelly Slater, Demoness e Neversoft Eyeball Man. Muito louco!
POPCORN: abre todos os filminhos do jogo.
MAXMEOUT: status no máximo.
UNLIMITED: barra de especial sempre cheia

Tony Hawk's Pro Skater 4

Os códigos a seguir devem ser digitados na opção Cheat:
Código mestre: watch_me_xplode
(abre todos os Cheats do jogo, mas não lhe garante os Gaps)
Habilite Daisy: (o)(o)
Especial infinito: g0lden (observe que no lugar da letra o, está o número zero)
Manobras manuais perfeitas: 2wheelin
Grade perfeita: belikegeoff
Gravidade da lua: giantsteps
Modo Matrix: mrandersen
(manobras como Ollies e aéreos serão mostrados em câmera lenta)



Tony Hawk's Underground

Para ativar os códigos abaixo, entre em Options e selecione a opção Cheats. Digite cada password para conseguir os efeitos desejados.
letitslide: quando você estiver executando o Grind, seu equilíbrio será sempre perfeito.
keepitsteady: todos os seus Manuals serão perfeitos.
getitup: reduz a gravidade do jogo.
Big Tex: habilita o personagem Big Tex, o caubói verde.
Habilite a fase Hotter than Hell: para habilitar a missão da banda KISS, conquiste o último objetivo do jogo (vencer o desafio de Eric). Isso também habilitará uma nova seqüência de vídeo.
Jogue como Gene Simmons: para jogar com o vocalista do KISS, termine o modo Story na dificuldade Normal.
Jogue como o Iron Man: para jogar com ▶



o Homem de Ferro, termine o modo Story na dificuldade Beginner.
Jogue com T.H.U.D.: THUD é a criatura que engole o Eric na apresentação. Para jogar com ele, termine o modo Story na dificuldade Sick.
Habilite o Modo Create-a-Deck: para poder criar suas próprias pistas, termine a missão Slamma Jamma no modo Story.
Habilite a seqüência do KISS: na fase Hotter Than Hell, recolha todas as letras para formar a palavra KISS. Isso habilitará o vídeo. Para assisti-lo, colete novamente as quatro letras nesta fase para ver o show começar.
Habilite o final secreto: termine o modo Story nas dificuldades Too Easy e Beginner para habilitar o Lost Footage Tape. Neste final, em vez de desafiar Eric, você chegará dando porrada e tomará a fita dele!



True Crime: Streets Of L.A.

Para habilitar todos os truques, comece o game normalmente e entre na tela de mapas. Então, digite as seqüências listadas para habilitar os efeitos desejados. Se fizer corretamente, um ruído soará e todos os Cheats serão habilitados.
Todos os Cheats: ↑, →, ↓, ←, ↑ e A
Todos os Upgrades normais: ↑, ←, ↓, ←, ↑ e A
Todos os Upgrades especiais: ↑, ↓, ↑, ↓ e A
Todos os Upgrades para os carros: ←, →, ←, → e A
Todos os Upgrades para as armas: →, ←, →, ← e A
Carros mais pesados: ↓, ↓, ↓ e A
Carros mais leves: ↑, ↑, ↑ e A
Turbo: Segure ↑ e pressione A, A, A
Libere a Inpound Garage: ↑, →, ↓, ←, ↑ e A
Jogue com Snoop Dogg: para jogar com o rapper, entre na tela de mapas e digite a seqüência R, L, ↑, →, ←, ↓, Z, Z, A, Y, X e Y. Um ruído soará, confirmando o código. Salve seu progresso e, imediatamente, volte à tela de título. Entre na tela de seleção de missões e procure por uma missão com a cara do Snoop Dogg.
Habilite os personagens secretos: para jogar com os personagens a seguir, você deve ir até a tela em que você pode escrever na placa de seus carros. Segure os botões L + R e, sem soltá-los, digite os códigos a seguir. Pressione OK e você jogará com o novo personagem.
Mendigo: B0OZ
Membro da SWAT: 5WAT
Militar: M1K3
Policial: FATT
Oficial Johnson: FUZZ
Sua chefe: B1G1
Sua parceira: ROSA
Sua parceira usando só lingerie: HURT_M3
Gângster: TFAN
Trabalhador chinês: HARA
Chinês de patins: MRFU
Açougueiro chinês: PHAM
Mulher tatuada: TATS
Punk (homem): MNKY
Punk (mulher): B0OB

UFC Throwdown

Habilite Bruce Buffer: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-médio (middleweight).
Habilite Card Girl: ganhe o cinturão de prata com todos os lutadores inicialmente disponíveis no jogo.
Habilite Dana White: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-leve (lightweight).
Habilite John Mccarthy: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-pesado (heavyweight).
Habilite Lorenzo Fertitta: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria absoluto (welterweight).
Habilite Mario Yamasaki: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores das categorias peso-leve e peso-pesado.



Viewtiful Joe

Habilite a dificuldade V-Rated: termine o jogo na dificuldade Adult.
Habilite a dificuldade Ultra V-Rated: termine o jogo na dificuldade V-Rated.
Habilite o vídeo Viewtiful World: termine o jogo na dificuldade Kid.
Barra de VFX ilimitada: termine o jogo tirando a qualificação Rainbow V em todas as fases. Você consegue isso com um ranking V em VPs, Defense e Time de cada missão. Uma vez obtido isso, vá para o New Game, selecione o personagem com que você terminou o jogo e pressione o botão Z. A palavra Super aparecerá e você terá VFX ilimitados.
Jogue com a namorada de Joe: termine o jogo na dificuldade Adult.
Jogue com Alastor: termine o jogo na dificuldade V-Rated.
Jogue com Captain Blue: termine o jogo na dificuldade Ultra V-Rated.

Wave Race: Blue Storm

Na tela do menu de opções, aperte Start + Z + X, para abrir a opção Password. Use essa tela para digitar as senhas a seguir e destravar os truques:
DLPHNMOD: para competir montado sobre um golfinho.
KTUPWNPD: para abrir o circuito Dolphin Park.
MJV8LKL6: para abrir o circuito La Razza Canal.
LQ3TRKTE: para abrir o circuito Lost Temple Lagoon.
AJXY8P53: para habilitar a dificuldade Expert no modo Championship.
WCX5WP5A: para abrir o circuito Southern Island. Nessa pista, é possível executar um duplo Backflip, basta pressionar o botão A logo que as luzes ficarem verdes e usar um turbo antes de entrar na rampa. Essa manobra é muito difícil de ser executada.

WWE Wrestlemania X8

Habilite Chris Benoit: vença o WWE Undisputed Championship
Habilite Raven: vença o WWE Light Heavyweight Championship
Habilite Rhyno: vença o WWE Hardcore Championship
Habilite Ric Flair: vença o WWE European Championship
Habilite Stacy Keibler: vença o WWE Tag Team Championship
Habilite Vince McMahon: vença o WWE Intercontinental Championship

WWE Wrestlemania XIX

Roupas alternativas para os personagens: na tela de seleção de personagens, pressione e segure o botão R ou L. Selecione seu lutador e mantenha o botão pressionado até a batalha começar.
Habilite o ringue Construction Zone Revenge: termine todos os estágios da área Construction Zone.
Habilite o ringue Harbor Revenge e Parking Lot Revenge: termine todos os estágios da área Harbor.
Habilite o ringue Mall Revenge: termine todos os estágios da área Mall.
Habilite o ringues extras para o modo Revenge: termine o modo Revenge.
Habilite o modo de exibição do modo Revenge: termine o modo Revenge duas vezes.
Habilite o modo Create a Superstar: no modo Revenge, vença Vince McMahon, no WrestleMania XIX Hall. Aqui, você poderá selecionar golpes EX Special para seus personagens. Para ativar os EX Specials, pressione os botões L + R + A + B simultaneamente quando as três barras de Special estiverem cheias. Quando estiver brilhando, pressione A e B ao mesmo tempo.
Habilite os chefes: termine o modo Revenge. Cada vez que isso for feito, um chefe aleatório será habilitado. Abaixo, está a lista de todos os 20 chefes que podem ser liberados.

1. Agent 001
2. Bartender Bismarck
3. Master Builder
4. Ming Chee
5. Rowdy Smith
6. Agent 002
7. Han Zo Mon
8. Champ Bomber Head
9. Black Widow
10. Agent 999
11. Kim Chee
12. Jigoroh
13. Behemoth
14. Bouncer Jack
15. Sgt. Gregory
16. Victor Romanov
17. Ai Kidou
18. Riki
19. Bacchus
20. Yaksha

Atendente dançante: entre na opção Shop Zone, entre em qualquer uma das categorias e não mexa no controle durante um minuto. Stacy, a atendente, dirá "Hey, olhe para isso!" e começará a dançar.

X-GRA

Para habilitar as dicas a seguir, entre na tela de Cheats e escreva os códigos desejados. Um ruído soará, confirmando o código:
WIBBLE: todas as pistas.
FREEPLAY: todas as dificuldades.
UCANDO: habilita o modo 02 Liveried.
Mensagens dos programadores: Escreva as senhas **MUNCHKIN**, **EDDROOLZ** ou **EDDIEPOO** na tela de Cheats. Isso fará aparecer, no final dos créditos uma mensagem de cada um desses programadores. Lembre-se: você pode colocar apenas uma de cada vez.

X-Men: Next Dimension

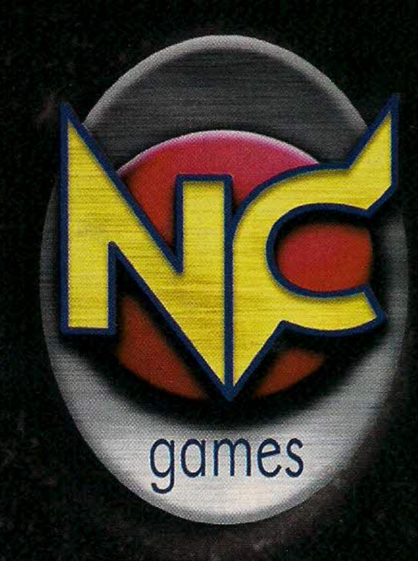
As seqüências devem ser executadas na tela de menu principal.
Código mestre: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B, Start, Start.
Matar com um golpe só: ↑, ↑, ↓, ↓, X, Y, Y, X. Repita este código para mortes mais lentas.
Especiais ilimitados: ↑, ↑, ↓, ↓, A, X, A, X.
Alterar a AI: ↑, ↑, ↓, ↓, A, A, B, B, X, X, Y, Y.


Terreno acidentado. Clima traiçoeiro. Ajuste seu carro para superar obstáculos e vencer os elementos. E com 2 jogadores na parada, você terá que tomar cuidado com o outro cara.
TOPGEAR
RALLY
GAME BOY ADVANCE SP
© 2003 Kemco. Licenciado para Nintendo. ® e do logotipo Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Niintendo. www.gameboy.com



Design: Ricardo Campos
promoção zelda
Grátis !
Um CD com
4 Clássicos
de Zelda
na compra de seu
Nintendo GameCube.
e mais:
Você encontra esta promoção nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION
BLANC PLAZA SUL (011) 5073-6012 • BLOCKBUSTER VIDEO • BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA
(011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH (011) 5181-3973 • BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340
• CRAZY GAMES (098) 235-7982 • CROCODILE GAMES (021) 3872-2623 • EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-
FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO GAMES (011) 3362-2206 • GALAXIA (085) 241-3340 • GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME
GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ. (011) 5052-6956 • INSTANT KOLOR (011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE (03
LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE GAMES (011) 3328-6827 • MICROPLUS VILA LOBOS (011) 3021-9947 • MICROPLUS
SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO GAMES (015) 3285 1919 • POWERNICK (011) 4193-1004 •
IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL GAMES (011) 3872-8335 • TAYCOM (011
233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP GAMES (013) 3284-3272
IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888
GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011
WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 •
WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-
Imagens Ilustrativas. Promoção válida por tempo limitado ou enquanto durar o estoque.

nc games e nintendo





Inclui
4 aventuras
clássicas









A partir de
R$ 899,00

Luigi's Mansion e Memory card com 251 blocos!



GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 •
HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI
• CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163
2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 •
BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 •
3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 •
PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88
PRECISÃO SJ RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP.
5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015)
3284-56183 • UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES
3012-5151 • UZ GAMES SHOP. MORUMBI (011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ
3845-7161 • WAT ELETRONICA (081) 3467-5268 • WWW SOFTWARE E GAMES - (011) 3815-8490 •
WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 • WWW.MISTERBROS.COM.BR (011) 3265-7020 •
0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860



Reviews

The Legend of

Zelda

Collector's Edition

Nostálgico, mas ainda obrigatório

Quando leio as palavras "edição de colecionador", logo associo a um pacote de luxo cheio de traquitanas relacionadas ao produto em questão. No caso deste **The Legend of Zelda: Collector's Edition**, distribuído como brinde pela Nintendo na compra de certos produtos, o meu preconceito me leva a descontar pontos dessa coletânea. Isso significa que o game é ruim? De jeito nenhum. Qualquer antologia que homenageie **Zelda** merece todo o nosso respeito.
Em **Collector's Edition**, os melhores momentos da saga são revividos em toda a sua glória. A partir do menu principal, é possível escolher entre o primordial **The Legend of Zelda**, o interessante **Zelda II: The Adventure of Link** (ambos para NES), o magnânimo **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** e o envolvente **The Legend of Zelda: Majora's Mask** (ambos para N64). Mas antes de aposentar o disco-bônus que acompanhou **The Wind Waker**, vale um aviso: a "Master Quest" de **Ocarina of Time** não está presente no novo **Collector's Edition**.



Jogatina refinada

A qualidade técnica desses clássicos rodando no GameCube é muito boa e traz melhorias em relação aos originais. A emulação dos games de NES no Cube já havia se mostrado muito boa em outros jogos, como **Animal Crossing** (há vários games da era 8-bit escondidos ali) e **Metroid Prime** (o Metroid original também pode ser jogado). No primeiro Zelda, por exemplo, alguns defeitos gráficos, como sprites que somem quando ficam na mesma linha, foram bastante reduzidos. As irritantes lentidões, porém, continuam a dificultar a jogabilidade quando muitos personagens se acumulam na tela. O filtro gráfico suavizou os pixels, os sons têm boa fidelidade e o texto original, confuso, foi substituído por uma versão mais coerente.
Ocarina of Time também evoluiu desde que apareceu no GameCube pela primeira vez. A taxa de frames é mais constante e o jogo continua belíssimo com a alta resolução. **Majora's Mask**, que utilizava a arquitetura gráfica de **Ocarina** turbinada com o Expansion Pak do N64 (que adicionava 4MB de RAM ao console) sofre um pouco para rodar no GameCube. A taxa de frames cai em certos momentos e o áudio não mantém a sincronia nas transições de telas. Esses problemas são mínimos e não atrapalham o jogo propriamente dito.
O comando dos games originais transportados para o Controller do GameCube é outro ponto a ser discutido. Enquanto os games do Nintendo 64 ganharam com a transição dos botões, os dois títulos de NES sofrem com comandos desnecessariamente complicados nos menus. Isso pode agradar aos puristas, pois os controles originais foram mantidos, mas a navegação pelos menus poderia ser mais simples, para tornar a experiência mais agradável. Um detalhe interessante é que o Memory Card cria um arquivo separado para cada game: cada game do NES ocupa três blocos. **Ocarina** ocupa nove, enquanto **Majora's Mask** extrapola com seu arquivo de 21 blocos. Outra curiosidade: esta compilação faz do GameCube o único console Nintendo a rodar todos os títulos da série **Zelda** (se contarmos o uso do acessório Game Boy Player).

O pecado de Zelda

Sem dúvida, **Collector's Edition** oferece centenas de horas de pura diversão e nostalgia. Mas vamos lembrar o primeiro parágrafo deste review, onde citei o que é, na minha opinião, uma verdadeira edição de colecionador. Descontando os quatro clássicos, o conteúdo do disquinho fica devendo bastante em matéria de "bônus". Há um demo de **Zelda: The Wind Waker** com três situações diferentes: calabouço (Dragon Roost Cavern), furtividade (Forsaken Fortress) e cidade (Windfall Island), mas há um limite de 20 minutos para experimentar cada uma, além de ser impossível salvar o progresso. Finalizando os extras, há um trailer muito bem montado com os pontos altos de **Wind Waker** e um vídeo decepcionante sobre a restrospectiva da série. O "documentário" não passa de uma colagem de cenas de cada jogo Zelda lançado e imagens das diferentes faces de Link desde a primeira aparição.
Falando francamente, para esse disco ser qualificado como edição de colecionador, precisaria conter informações detalhadas de cada game, diretório de personagens, mapas, ilustrações, comerciais de TV, entrevistas, entre outras coisas interessantes. Ilusão? Delírios de grandeza de um fanático? Pode ser. Ainda assim, sinto falta de um "algo mais". Como coletânea de games, não há do que reclamar. Como edição de colecionador (afinal, esse é o nome escrito na embalagem do jogo), faltou capricho.

C +

Fabio Santana

Um por um

Conheça mais sobre os quatro games Zelda apresentados em **Collector's Edition**

The Legend of Zelda

Console original: NES
Data de lançamento: Julho de 1987
Unidades vendidas no mundo: 6,5 milhões
Enredo: o vilão Ganon invade Hyrule, rapta a princesa Zelda e rouba a Triforce do Poder. Para evitar que o Príncipe da Escuridão domine o reino, Zelda divide sua Triforce da Sabedoria em oito pedaços e as espalha pelo mundo. A guardiã da filha do casal real, Impa, leva a mensagem ao garoto Link, que deve coletar os fragmentos e enfrentar Ganon para salvar Hyrule e a princesa.



Quantidade de calabouços: nove (mais nove na "segunda aventura")
Momento inesquecível: descobrir que os produtores recompensam sua bravura com uma nova busca após o primeiro final, mais difícil e com itens em locais diferentes. As traduções precárias da era 8-bit também oferecem momentos hilariantes.
Novidade significativa: o estilo de jogo foi um marco para os videogames. O game fez uma ponte entre os RPGs puros e os títulos de ação, combinando os controles e sistema de jogo simples com um enredo rico e exploração de calabouços.
Valor histórico: 10

Zelda II: The Adventure of Link

Console original: NES
Data de lançamento: Setembro de 1988
Unidades vendidas no mundo: 4,3 milhões
Enredo: após a morte de Ganon, Impa, a guardiã de Zelda, descobre que a princesa caiu em um misterioso sono, causado por um feitiço. Agora, Link precisa devolver seis cristais para recuperar a Triforce da Coragem e curar Zelda, antes que os seguidores de Ganon consigam revivê-lo.



Quantidade de calabouços: sete
Momento inesquecível: descobrir que, assim como o primeiro game, Zelda II também continua após a história terminar... O pior é saber que essa segunda partida é mais fácil, pois você já começa com os níveis adquiridos anteriormente e nada muda além disso.
Novidade significativa: o segundo game da série tornou-se mais complexo e adotou um estilo em "scroll lateral" (visto de lado), como nos jogos de plataforma. Link evolui adquirindo pontos de experiência e distribuindo pontos em três atributos: ataque, magia e vida. Foi adicionado também um interessante sistema de feitiços.
Valor histórico: 7,0



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Console original: Nintendo 64
Data de lançamento: Novembro de 1998
Unidades vendidas no mundo: 7,1 milhões
Enredo: o Rei do Mal, Ganondorf, procura pelo portal para entrar no Reino Sagrado onde está a Triforce, que realiza os desejos de quem a tocar. Para impedi-lo, Link viaja entre duas eras com sua Ocarina do Tempo.



Quantidade de calabouços: nove (mais dois minicalabouços)
Momento inesquecível: atravessar os corredores distorcidos do Forest Temple, encarar Phantom Ganon em seu corcel negro, ficar impressionado com o reflexo da água nas paredes do Water Temple, enfrentar o sombrio Dark Link... são muitos os momentos inesquecíveis, mas nenhum se compara aos dramáticos confrontos finais com Ganondorf e Ganon.
Novidade significativa: praticamente tudo. A transição do mundo 2D para o 3D foi um marco importante na história dos games. Os recursos de jogabilidade de **Ocarina of Time**, como o sistema de câmera e mira e os comandos "sensíveis ao contexto" são alguns dos mais copiados da história.
Valor histórico: 10

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Console original: Nintendo 64
Data de lançamento: Outubro de 2000
Unidades vendidas no mundo: 2,9 milhões
Enredo: um garoto rapta Epona e foge por um portal para um mundo chamado Termina. Para piorar, a lua desse universo paralelo está em rota de colisão com o planeta. Agora, Link tem um prazo de três dias para encontrar o Skull Kid, salvar Epona e descobrir uma maneira de impedir o avanço da lua e salvar os habitantes do estranho mundo.
Quantidade de calabouços: quatro (mais quatro minicalabouços e quatro calabouços na lua)



Momento inesquecível: descobrir que o vilão não é o travesso Skull Kid, mas a máscara que ele usa, a Majora's Mask. Depois, presenciar o glorioso momento no qual quatro gigantes são invocados e impedem a queda da lua em Termina, despertando a máscara e a própria lua.
Novidade significativa: o limite de 72 horas para salvar o mundo foi uma grande inovação. Todos os eventos e calabouços do game foram genialmente espalhados por esses três dias, obrigando Link a viajar no tempo diversas vezes para cumprir os objetivos.
Valor histórico: 8,0



Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

O pacote de jogos não poderia ser melhor, mas faltaram alguns "extras" para tornar o disco mais interessante para os fãs.

9,0

1080° Avalanche

Um balde de água fria nas montanhas do GameCube



O snowboarding é um esporte que une velocidade, técnica e coragem. Por isso, **1080° Avalanche** não atingiu as nossas altas expectativas. Diferente do que esperávamos, o game é simples demais. É um jogo de surfe na neve, tudo muito básico e sem surpresas. No game, você escolhe entre cinco personagens, duas mulheres e três homens, cada um com características próprias de velocidade, aceleração, salto, curva e equilíbrio. As pranchas também possuem diferentes níveis dos mesmos quesitos e é possível combinar um atleta lento e bom de curvas com uma prancha rápida, ou arriscar algo mais radical, escolhendo personagens e pranchas melhores.



São quatros modos de disputa, todos com três níveis de dificuldade: Novice, Hard e Expert. No modo tradicional, o jogador corre contra adversários, passa entre bandeiras e executa manobras. Já no Time Trial, o jogador deverá correr contra o tempo e recolher cinco pedaços de uma moeda para destravar novas pranchas.

Os detalhes estão mais caprichados do que na versão para N64, lançada em 1998. Uma barra de dano aponta as condições gerais do atleta: se ela terminar, você perde uma vida. Os cenários também são mais detalhados, compostos por túneis, cavernas, pontes, avalanches e pedras que despencam da montanha. Nem mesmo a vida selvagem ficou de fora. Não é difícil ver um veado (ou um esquilo, se é que "aquilo" é um esquilo) cruzando a pista.

Descendo a ladeira

Um console do calibre do GameCube deveria oferecer descidas de montanha mais emocionantes que as mostradas em **1080° Avalanche**. E não é preciso ser um expert em videogame para perceber isso. Sua velocidade na descida pode passar de 100km/h, pelo menos é o que indica o marcador na tela. Pena que a sensação não se aproxima da metade da exibida no velocímetro digital. Apesar disso, alguns efeitos gráficos especiais surpreendem pela ótima utilização. Em alguns momentos, a prancha do jogador adversário raspa a pista e faz cristais de gelo voarem bem na sua cara. A neve também é bem representada, com uma boa caracterização e texturas excelentes. Você não só diferencia visualmente os variados tipos de piso (gelo firme, neve fina e neve grossa), como sente na prancha – e nas mãos – as dificuldades de controle e aceleração.

A trilha sonora aumenta a emoção da brincadeira. São 33 músicas que variam entre o punk rock e o tecno, e você pode escolher qual quer ouvir durante as corridas.

Na ponta do iceberg

Nas provas de velocidade, o importante é fazer uma boa largada. E isso não tem segredo. É só pressionar a alavanca analógica para frente com o botão A quando o locutor gritar "Go!", e depois se manter na posição de embalo, com o botão L pressionado. A tática funciona se você estiver descendo em uma reta: nas curvas, isso não dá certo. De resto, é só conhecer bem a pista e aprender a aterrisar corretamente. Para isso, pressione o botão L para alinhar o personagem quando ele estiver no ar.

A graça aumenta porque existem atalhos que não são indicados no mapa. Jogadores com instinto aventureiro vão curtir localizar todos no meio da nevasca.

Se você estava esperando por um começo de ano com muita neve, adrenalina e snowboarding de montão, terá que se contentar com a ponta do iceberg. **1080° Avalanche** é um bom game, mas ficou devendo muito a quem curtia o game do N64. O ideal é deixar os problemas de lado e curtir o game sem crise por algumas horinhas.

Ronny Marinoto

Snowboarding muito louco

Novo 1080° traz uma avalanche de segredos

Avalanche não economizou no Multiplayer. O modo para vários jogadores permite que até quatro jogadores joguem com tela dividida ou via Lan, cada um em sua TV. Loucura maior ficou por conta dos segredos, que são abertos quando você termina alguns modos de jogo. Que tal surfar em cima de um controle de NES? Ou de um pingüim? Veja como na seção de dicas desta edição.

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo ST
Gênero: Esporte (snowboarding)
Número de jogadores: 1 a 4

É difícil executar manobras e a sensação de velocidade não é tão grande. É um bom game, mas ficou longe do esperado.





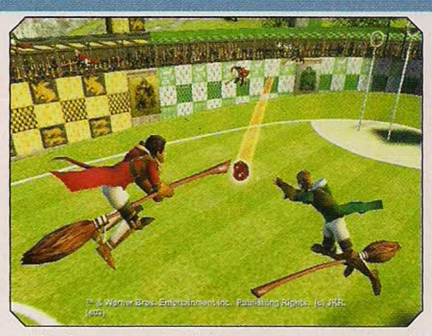


Harry Potter: Quidditch World Cup

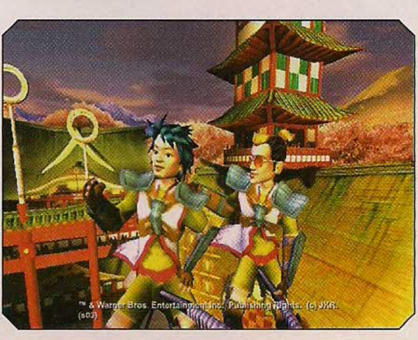
Produtora: EA Games
Desenvolvimento: EA Games
Gênero: Ação/Esporte (quadribol)
Número de jogadores: 1 a 2

Se você esteve em Marte nos últimos anos, talvez não tenha ouvido falar em Harry Potter. Para a grande maioria dos leitores das aventuras do bruxo, este game é a realização de um sonho: poder controlar o Harry dentro de uma partida de quadribol. A Electronic Arts conseguiu reproduzir todos os detalhes do esporte maluco criado no livro. O estádio onde são realizadas as partidas, o pomo dourado, a Nimbus 2000... você se sentirá como parte da história.

É essa uma das coisas mais legais de **Quidditch World Cup** – a fidelidade do visual, principalmente dos estádios, bem detalhados e coloridos. A possibilidade de jogar na neve, no outono, na Nova Zelândia ou no Japão dá uma boa variedade ao game. É possível disputar o campeonato com times internacionais, jogar contra seu amigo e ainda desafiar outros da Copa das Casas. No início, o jogador pode fazer um treinamento para cada posição (goleiro, batedor, artilheiro e apanhador) e conhecer mais sobre a história dos bruxos. A parte mais complicada talvez seja pegar o pomo dourado, mas dá para esquecer dele, já que a disputa por gols e os ziguezagues com a vassoura fazem a brincadeira ficar bem interessante.







O que não faz deste game um jogo perfeito é a ausência de um modo de criação de times. Você só joga com as equipes das casas e não pode fazer alterações nos jogadores. Além disso, você só consegue jogar contra os seus amigos: não há modo cooperativo e os movimentos e as jogadas mais legais precisam ser habilitadas. Pelo menos, dá para fazer conexão com a versão do GBA.

Maria Beatriz Sant'Ana

Você pode ter levado um monte de gols, mas se pegar o pomo, o jogo é seu. Assim, é fácil demais ganhar.



Yu-Gi-Oh! Falsebound Kingdom

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami JPN
Gênero: Estratégia
Número de jogadores: 1 a 2

À primeira vista, meu comentário sobre este game foi: "os gráficos são fracos para um jogo de Cube. Será que vou conseguir jogar isso?". Passou uma hora e meia, e eu ainda estava jogando sem parar. Este é um jogo de estratégia diferente, que utiliza características de diversos jogos parecidos. Os gráficos e o som são fracos? O enredo é ruinzinho? Quem se importa? A diversão está na maneira em que você comanda seus exércitos para emboscar o outro e forçar uma luta. Ali, o esquema é o dos RPGs antigos, com um sistema de turnos muito bem planejado. As cidades conquistadas ajudam suas tropas, recuperando energia e vendendo itens. Tudo isso lembra um pouco o velho **Ogre Battle**, mas com muitas diferenças. Vale cada hora de jogo, seja você fã do cards ou de games de estratégia.



Nicolas Tavares

Ótimo para quem quer jogar estratégia no GC, mesmo sendo Yu-Gi-Oh!**. Os problemas são os quesitos técnicos.**

7.0

Pokémon Channel

Produtora: Pokémon
Desenvolvimento: Pokémon Co.
Gênero: Variedades
Número de jogadores: 1

Pokémon pode não ser exatamente coisa de criança. Mas alguns jogos com os monstrinhos são intragáveis para qualquer um que tenha mais de 15 anos. **Pokémon Channel** é um bom exemplo. Você recebe uma televisão para assistir a uma programação experimental, inteiramente desenvolvida e apresentada por Pokémon. Você participa de shows de quiz, compra brinquedinhos legais em programas de vendas e pode até assistir ao noticiário apresentado por um Psyduck. É divertido, mas só se você for um fã americano. Como todas as legendas estão em inglês, as crianças brasileiras teriam dificuldades em acompanhar. Enquanto isso, os jogadores mais velhos não vão suportar mais de meia hora da programação, pois você, praticamente, não joga – só assiste, assiste e assiste.



A única coisa realmente interessante é o curta Pichu Bros., que abria o quinto filme de Pikachu e cia. no Japão e não foi exibido por aqui.

Eric Araki

Se você tiver mais de 15 anos, é melhor passar bem longe deste jogo.





Onimusha Tactics

Produtora: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: RPG/Estratégia
Número de jogadores: 1

Já ouviu falar em "estar no lugar errado, na hora errada"? Este é o caso de **Onimusha Tactics**. Não é um jogo ruim, longe disso. É um RPG estratégico médio, com diversos elementos que obrigam o jogador a pensar bem antes de realizar a próxima ação. Você encarna Onimaru, um guerreiro que deseja banir do planeta o general Nobunaga e seu exército profano.

O herói encontrará uma série de aliados durante a jornada, cada um com suas habilidades especiais e armas próprias. Você também escolhe os personagens que entrarão no combate e ganha experiência a cada combate vencido. Nada fora do convencional. Então, qual o grande problema de **Onimusha**? Ele chegou atrasado.

Se tivesse sido lançado há dois ou três meses, ainda chamaria a atenção. Mas hoje, já temos **Fire Emblem** e **Final Fantasy Tactics Advance**, só para citar dois. Se for comparado a ambos, **OT** é medíocre. Os sistemas não são complexos e perfeitos como em **Fire Emblem**, e o enredo, nem de longe, tem o mesmo brilho de **FFTA**. É direto, sem Side Quests ou elementos que façam você querer jogar mais. Não espere nenhuma surpresa.

Eric Araki



Perto de Final Fantasy **e** Fire Emblem**, este jogo é simples demais. Se tivesse sido lançado antes, seria melhor recebido.**



6.0

Frogger's Journey: The Forgotten Relic

Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami HWI
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1



Depois de jogar o novo **Frogger** por alguns minutos, tive a sensação de estar jogando uma versão alternativa de **Zelda: A Link to the Past**, com o personagem principal transformado em um sapo sorridente. **Forgotten Relic** tem uma estrutura tão parecida com a do clássico de aventura do Super NES (e agora do GBA) que chega a ser engraçado. Claramente voltado para crianças, o game mostra as andanças de um sapinho curioso em busca de relíquias raras e de seu avô desaparecido. A idéia de pegar um personagem antigo e reposicionar em um "quase RPG" é boa, mas poderia ter sido melhor executada. O ritmo é muito lento e há muita conversa mole até se chegar à ação propriamente dita – aquela velha travessia de avenidas que ditava o ritmo do game original do Frogger.

Pablo Miyazawa

Se não fosse pelo excesso de legendas em inglês, seria mais recomendado para crianças. Faltou ação e criatividade.



5.0

Harry Potter: Quidditch World Cup

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Magic Pockets
Gênero: Ação/Esporte (quadribol)
Número de jogadores: 1 a 2

Não estranhe. Quidditch é o nome do esporte esquisito criado nos livros de Harry Potter (traduzido aqui por aqui como quadribol).

A brincadeira pode ser resumida como um handebol com quatro bolas (dois balaços, a goles e o pomo de ouro) e jogado sobre vassouras voadoras. Em cada canto do campo existem arcos dourados, onde a goles (a única bola a marcar pontos) deve ser arremessada. Os balaços voam pelo campo tentando derrubar os artilheiros, que devem ser protegidos pelos batedores. Já o pomo de ouro é uma esfera extremamente veloz que voa descontroladamente e deve ser "capturada" pelos apanhadores.



Se o pomo for capturado, o jogo termina. Parece confuso, mas na hora de jogar, você entende tudo rapidinho. Há um minitutorial no início que explica todos os movimentos. A Electronic Arts fez questão de trazer todas as regras e macetes mostrados nos livros para a versão do Game Boy Advance, o que deixou a jogabilidade simples e sem firulas. Qualquer um pode jogar e dominar a brincadeira em questão de minutos. O game traz ainda a possibilidade para dois jogadores duelarem através do cabo Game Link e conexão com a versão para GameCube (leia mais na página 79). Escolha entre quatro níveis de dificuldade, pegue uma vassoura veloz e caia de cabeça na Copa Mundial de Quadribol. Fãs do Harry vão adorar.

Renato Siqueira

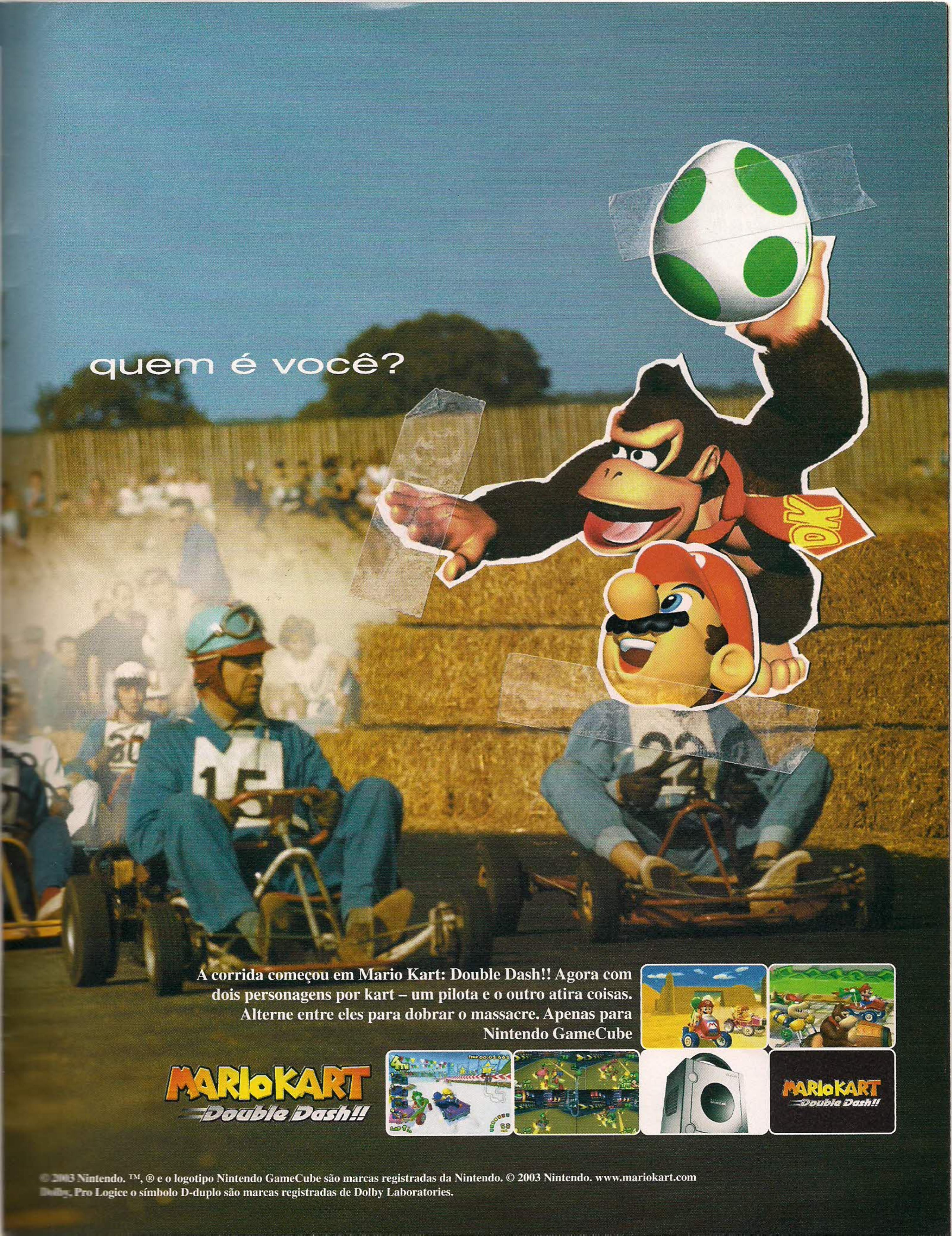




O jogo tentou manter todas as regras dos livros, o que é bom para os fãs. Só que a jogabilidade ficou simplificada demais.



7.0


quem é você?
A corrida começou em Mario Kart: Double Dash!! Agora com dois personagens por kart – um pilota e o outro atira coisas. Alterne entre eles para dobrar o massacre. Apenas para Nintendo GameCube
MARIO KART
Double Dash!!
MARIO KART
Double Dash!!
© 2003 Nintendo. ™, ® e o logotipo Nintendo GameCube são marcas registradas da Nintendo. © 2003 Nintendo. www.mariokart.com
Dolby, Pro Logice o símbolo D-duplo são marcas registradas de Dolby Laboratories.



FIFA 2004

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Exient
Gênero: Esporte (futebol)
Número de jogadores: 1 a 2

Todo ano, sai um novo game da série **FIFA**, sempre muito parecido com o anterior. Esta nova versão ganhou novos elementos, mas também aproveitou muito do que já havia no game lançado no final de 2002. A jogabilidade e o visual se mantiveram parecidos, com pouquíssimas variações.



As maiores novidades ficaram por conta da inclusão de 300 clubes de futebol do mundo inteiro, com uma lista de mais de seis mil jogadores reais, que podem ser usados em 20 tipos de torneios e copas, para boleiro nenhum botar defeito. As jogadas aéreas ganharam mais importância em **FIFA 2004**. As cabeçadas ficaram mais freqüentes e agora têm mais chance de se tornarem gols. Além do suporte para dois jogadores através do cabo Game Link, o novo **FIFA** portátil ganhou uma conexão exclusiva com a versão para GameCube.



A conexão entre os dois consoles permite abrir novos torneios secretos e exclusivos em ambos os games. Estas são as surpresas deste ano. O que será que a EA nos reserva para a versão 2005?

Renato Siqueira

É uma versão bem melhorada do game lançado no ano passado. Embora traga mais opções, poderia ser mais ousado. 7.0

Spyro the Dragon: Attack of the Rhynocs

Produtora: Universal Interactive
Desenvolvimento: Digital Eclipse
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2



Você se lembra de Spyro como aquele dragãozinho protagonista de games bem fraquinhos e repletos de ação? Então **Attack of the Rhynocs** vai mudar um pouco o seu ponto de vista. Diferente dos dois games anteriores, desenvolvidos pela Vivendi, este é bem menos focado no estilo plataforma. O mais importante aqui é conversar com os habitantes do mundo do dragão roxo e resolver diversos puzzles para prosseguir na aventura. Ação mesmo, só nos minigames que devem ser completado durante o jogo. Fora isso, é divertido, com gráficos bonitinhos e uma musiquinha que não empolga muito. Sem grandes novidades.

Juliana Fernandes

É divertido, especialmente para as crianças, mas não traz inovações ao estilo.



Double Dragon

Produtora: Atlus Software
Desenvolvimento: Million
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1 a 2

Lembro-me de ser apenas um pirralho quando via meu tio jogar **Double Dragon** no fliperama. Aquele bando de inimigos mal-encarados seqüesrando a Marian para, logo em seguida, os irmãos Billy e Jimmy Lee saírem da garagem direto para a pancadaria... bons tempos. A versão para GBA é bem fiel à original. As ruas, fábricas, cavernas e templos estão lá, todos lotados de membros da gangue Shadow Warriors para você surrar. Tudo em grande estilo, já que foram incluídos ataques e movimentos que só apareceram em outros games da série, como a defesa e os ataques especiais.

Os gráficos foram melhorados e cenas de história entre as fases foram adicionadas. Billy tem mais cara de mau que os vilões, e dá até pena de ver o quanto eles ficam estourados depois do quebra-pau. O som também se mantém fiel ao original – quem jogou vai se lembrar. O Multiplayer foi bem valorizado: é possível jogar com um dos irmãos apenas, em dupla com um amigo que tenha o cartucho, ou até mesmo sozinho, controlando os dois personagens ao mesmo tempo!

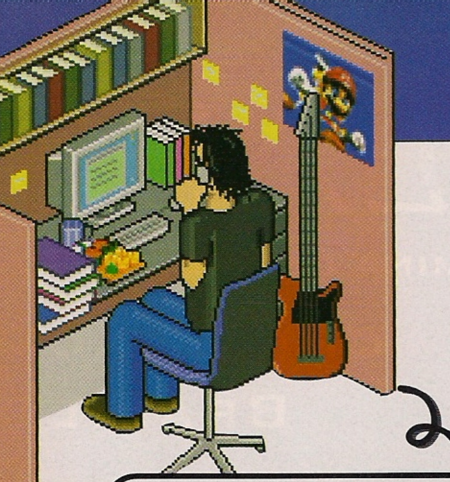


JP Nogueira

Um jogo curto e sem segredos, mas bastante divertido.







Linha Cruzada

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Um dia a gente consegue!

Quem aí nunca encalhou em um game?

Fala aí, aliado Rocha! Jogando muito ou trabalhando de menos?

Sempre há tempo para uma jogadinha, Trivas. Este mês foi incrível. Consegui jogar quase tudo o que eu queria. **Tony Hawk's Underground, True Crime, Mario & Luigi**... o problema é que largo os games na metade. Não joguei nenhum até o fim. Para você ter uma idéia, parei na última missão do Tony.

Mas parou por que enjoou, por que encalhou ou por falta de tempo, mesmo?

Porque não tive tempo, e também porque encalhei. E não foi a primeira vez que eu parei um jogo na última fase. É frustrante. Parece que ficou alguma coisa para trás, sabe?

É uma das piores coisas do mundo, né? É difícil admitir que um chefe de final de fase, que é uma entidade que nem existe na vida real, é melhor que você. Minha pior experiência foi com **Perfect Dark**. Parecia que eu tinha desaprendido tudo o que sabia sobre game. O monstro final me humilhou por cinco dias, até que eu enfiei meu rabinho entre as pernas e desisti. Nunca mais encostei no cartucho...

Então nem vou contar com qual game isso me aconteceu... **Majora's Mask**, acredita? O pior é que eu tinha que fazer a matéria para a **NW**. Demorei para terminar. Aquele **Mission: Impossible** deu tanto trabalho que dividimos a matéria em duas partes. Uma vergonha!

Majora's Mask é um game que eu também não acabei. Mas foi por falta de tempo mesmo. Comecei do zero três vezes. Nunca cheguei a terminar porque tinha outras coisas para jogar. Quem sabe eu possa me redimir desse pecado com esse **Zelda: Collector's Edition** que chegou aqui?

O problema é essa nossa vida atribulada, que não nos deixa curtir os jogos por inteiro. Mas para mim, games são uma diversão rápida. Posso jogar durante horas, daí só volto a ligar o game na semana seguinte. Se o jogo me entreter por alguns minutos, já está bom. Tem gente que não larga o joystick enquanto não termina o jogo, por "questão de honra". Sei lá, eu não sou assim.

Tem alguns games que eu também não sossego enquanto não termino. Fico nervoso se encalho. Foi assim que rolou no **Metroid Prime**. Deu uma trabalheira matar aquele Meta Ridley: calos nas mãos, joysticks arremessados na parede... E quando finalmente passei, foi aquela festa!

Se estou jogando por diversão, acho que não preciso me estressar. Foi-se o tempo que eu jogava o joystick no chão e xingava a mãe do Mario. Agora, é assim: encalhei? Vamos ao próximo. É por isso que eu curto futebol, **Tetris**, passatempo. Se eu tiver que pensar muito, não vale a pena. Videogame é relaxamento mental, Trivas.

Seu raciocínio tem lógica, sábio Rocha. Mas não é assim que pensa a maioria dos jogadores. Você está se tornando um "gamer casual", um cara que joga só para tirar um lazer. E cada vez há mais caras que pensam assim. Mas também existe o público hardcore, que não descansa enquanto o Mario não dançar a macarena em cima da barriga do Bowser. Eu acho que me encaixo mais nesse último grupo. É exagero da minha parte?

Não é exagero. A maioria dos leitores da **NW** são jogadores hardcore, só pensam em games o tempo todo e só conversam sobre isso. Mas não há problema em ser assim. Essas pessoas correm o risco de se divertirem bem mais do que eu, que sou "jogador casual". Não importa quanto o game faz parte da sua vida, o importante é se divertir jogando.

E isso, pode crer que eles fazem, viu? Eu conheci pessoalmente alguns leitores e constatei: não tem galera mais hardcore que essa que lê a **NW**! É tudo doido de pedra! Diferente da gente, nós somos apenas doidos de rocha... Não é não, Rochinha?

Fale por você, doidão. Eu sou muito normal... he, he, he!

TOP 5

Estes são os nossos cincos desfechos favoritos de games em todos os tempos. Ficamos até emocionados de lembrar...

1 Ocarina of Time (N64)
Quando o herói fica em paz com a princesa, finalmente respiramos aliviados. Só faltou aquele beijo de amor. Vacilou, Link!

2 Final Fantasy III (SNES)
Acontece tanta coisa maluca durante a seqüência final que nem conseguimos nos lembrar de tudo. Mas é de dar nó na garganta. Chuif...

3 Ninja Gaiden 2 (NES)
Recuperar a espada mística e ressuscitar a mocinha sob a luz do pôr-do-sol é quase tão emocionante quanto o final de ...E o Vento Levou.

4 Tetris (Game Boy)
O final nem é tão caprichado. Mas os dançarinos sambando a polca e aquele foguetão subindo são as perfeitas imagens da realização.

5 Chrono Trigger (SNES)
Não era apenas um final legal, mas 13 – um melhor que o outro! Nosso favorito é o Masamune. Quem não se lembra desse?


A NC Games garante sua diversão nestas Férias com produtos Disney:
NC games
Disney's The Lion King 1½
Game Boy Advance
Na compra deste jogo você ganha um exclusivo chaveiro Disney.
The Lion King 1½
Game Boy Advance
A partir de R$ 169,00
Disney Interactive
Você encontra este jogo nos revendedores: A17 (021) 2275-2340 • ACTION GAMES (021) 3089-1345 / 021 2431-9404 • AMERICANAS.COM • BLANC JARDIM SUL (011) 3749-1000 • BLANC PLAZA
BRINQ. LAURA C. NORTE (011) 6222-2412 • BRINQ. LAURA HIGIENOPOLIS (011) 3661-6864 • BRINQ. LAURA IBIRAPUERA (011) 5535-1670 • BRINQ. LAURA MORUMBI (011) 5181-5261 • BRINQ. LAURA PLUSH
BRINQ. LAURA SHOP. PAULISTA (011) 251-2818 • BUY CLICK (021) 2275-2340 • CARDSMANIA (011) 3814-0402 • COMICS GAMES (011) 3422-0164 • COSMOS DVD & VIDEO (069) 6192-7163 • CRAZY GAMES (098) 235-7982 •
EDIÇÃO EXTRA (081) 3464-6525 • ELETROMIL (011) 3362-2309 • EXTREME GAMES -(021) 2295-1443 • FNAC CAMPINAS (019) 3709-9000 • FNAC RJ (021) 2431-9292 • FNAC SP (011) 3097-0022 • FRATELLLO
GAME TEC (021) 2559-6444 • GAME BIT (011) 4799-8110 • GAME LAND COPACABANA (021) 2547-3370 • GAME STORE (011) 6941-4278 • GENESIS GAMES (062) 215-5384 • GLUCK COM. DE BRINQ.
(011) 3032-3326 • LEITURA CIDADE (031) 3271-5282 • LEITURA MEGA STORE BH SHOP. (031) 3286-6690 • LEITURA MINAS SHOP. (031) 3426-1101 • LEITURA SAVASSI (031) 3287-2002 • METROPOLE GAMES (011)
(011) 3021-9947 • MICROPLUS PAULISTA (011) 3283-1466 • MULTMIX (011) 6161-8090 • NET BOX BOTAFOGO (021) 2559-9560 • PIER 88 SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-9624 • PLAY OFF (011) 5585-0566 • PORÃO
(011) 4993-1004 • PRECISÃO S.J RIO PRETO (017) 227-7997 • PREMIER VIDEO (011) 3721-0777 • PRESENTES ARIGATO SHOP. IBIRAPUERA (011) 5561-9511 • SHOP DAN INFO. METRO LIBERDADE (011) 3207-5222 • SIL
(011) 5073-8204 • TEXAS FILM ESPLANADA SHOPPING (015) 224-3581 • TEXAS FILM BARÃO DE TATUÍ (015) 233-8295 • TEXAS FILM HIPERMERCADO (015) 232-3357 • THREE WORLD GAMES (015) 234-1584 • TOP
UNION (011) 4994-7541 • UZ GAMES CENTER NORTE (011) 6251-0511 • UZ GAMES IBIRAPUERA (011) 5536-4523 • UZ GAMES SHOP ARICANDUVA (011) 6721-1999 • UZ GAMES SHOP. ELDORADO (011) 3814-4888 / 3012-
(011) 5182-2211 • UZ GAMES SHOP. TATUAPÉ (011) 6192-3258 • UZ GAMES TOYS (011) 3812-5151 • UZ GAMES VILA MARIANA (011) 5572-4145 • UZ GAMES WEST PLAZA (011) 3673-5998 • VILA SET (011) 3846-7161 • WAT
WWW SOFTWARE E GAMES (011) 3815-8490 • WWW.DISKGAMES.COM.BR -(019) 3242-0541 • WWW.DSHOP.COM • WWW.GRGAMES.COM.BR (024) 2242-8887 • WWW.LOJASUPERGAMES.COM.BR (061) 443-1300 •
WWW.SSGAMES.COM.BR (011) 3328-6802 • WWW.TEXASFILM.COM.BR (015) 224-3581 • WWW.XTREMEGAME.COM.BR (011) 5052-0513 • ZYZ BRINQUEDOS (031) 3286-1860


quem é você?
© 2003 Nintendo. www.nintendo.com
Nintendo®